#309 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

BEZOEK ONS OOK OP DE ROTTERDAM GAMES WEEK

WWW.PU.NL

NOV 2019



POKéMON SWORD

REVIEW GEARS 5: OPVALLEND FRISSE EN LEKKER VETTE SHOOTER • FIFA 20 VS PES 20: WELKE MOET JE HEBBEN? • GOUD VOOR LINK'S AWAKENING: BIJNA PERFECT!

RESHIFT

WHAT TO EXPECT AT THE FIRST EDITION OF DREAMHACK ROTTERDAM

MAJOR ESPORTS TOURNAMENTS, WITH 100K USD DREAMHACK OPEN EN 250K DREAMLEAGUE

A 800 SEATS BYOC LAN PARTY WITH SUPERFAST INTERNET AND TOURNAMENTS AT VARIOUS LEVELS

A GAMING EXPO WITH A LOADS OF INTERACTION FOR BOTH PC AND CONSOLE GAMERS

COSPLAY AND ENTERTAINMENT WITH VARIOUS INFLUENCERS AT THE DORITOS MAINSTAGE

MAJOR STREAMERS AT THE DREAMHACK ROTTERDAM STREAM STUDIO

SIDE EVENTS AS DRONE RACING AND THE EUROPEAN CHAMPIONSHIP SPEEDQB AIRSOFT

GREAT FOOD AND BEVERAGES CATERED TO YOUR NEEDS

MORE TO BE ANNOUNCED

PART OF



ESPORTS TOURNAMENTS

DreamHack Open : CS:GO
DreamLeague : Dota 2
Brawlhalla Esports
Super Smash Bros. Melee
Super Smash Bros. Ultimate
Tekken 7

TRUST GAMING LAN PARTY POWERED BY KAYZR

Serie A (€ 13.5K PRIZE POOL)
League of Legends • CS:GO
HearthStone • Rocket League
Rainbow Six Siege

Serie B (HARDWARE PRIZES)
Fortnite • Fifa
League of Legends
Rocket League • Overwatch

Serie C (FUN COMPETITIONS)
Brawlhalla • Brawlstars
LoL ARAM • Rocket League

IT'S ALL IN THE GAME

SNELLE JONGENS

Tijdens onze F1-stream voor het raceweekend in Monza probeerde Wouter een Formule 1-wagen op de baan te houden ... met wisselend succes. Daarnaast probeerde de Wonderspons onze kijkers wat Italiaanse zinnen te leren ... met wisselend succes, natuurlijk.







ETMAALTJE WEL

24 uur lang Borderlands 3 spelen, dat is wat we hebben gedaan, live op Twitch.tv/powerunlimited. Dat was niet alleen nogal lang, maar vooral heel erg lachen, en dat kwam ook door gasten als Daniël Lippens, Puxque, Eenhoorn-Joost, Stuntje en onze vaste kijkers natuurlijk. Wat een feest!










Pag. 020


Pag. 022


Pag. 058


Pag. 061


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, José Pauty*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-543.0000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-536.4401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website: **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-536.4401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

CREABEAMARKETING



Marketing kan soms ontzettend lomp, dom en weinig creatief zijn, maar wel heel goed werken. Goed voorbeeld daarvan is bijna elke radiospot die je voorbij hoort komen bij de commerciële zenders. Prima allemaal hoor, als ze ervoor zorgen dat ze meer geld in het laatje brengen, dan moeten ze dat lekker doen. Games kunnen ook lompe, domme en weinig creatieve marketingcampagnes hebben. Zo is het de laatste tijd natuurlijk helemaal hip om aan influencer-marketing te doen. Geef een YouTuber of Instagrammer een gratis game en een paar euro's, en deze persoon maakt maar al te graag reclame voor je product. Helemaal goed en leuk voor deze influencer, die ongetwijfeld met hard werken een groot publiek heeft opgebouwd. Maar wat ik er wel jammer aan vind, is dat de marketeer achter het product puur en alleen voor het bereik gaat en alleen denkt aan zijn eigen bonus, in plaats van het neerzetten van een dikke campagne. Maar goed, dat is misschien een beetje te kort door de bocht, en er zijn ook gelukkig veel supertoffe influencer-campagnes. Waar ik eigenlijk dit stukkie tekst voor wilde gebruiken, is om je te zeggen hoe vet ik de seizoen 3-campagne van Apex Legends vind. In de game vinden allemaal cryptische zaken plaats, waardoor je je afvraagt wat er gaat gebeuren. Respawn laat allemaal gekke berichten los op social media, die dan weer worden vertaald door fans op Reddit, waardoor we steeds meer leren over seizoen 3 en automatisch enthousiast worden gemaakt voor dit nieuwe hoofdstuk. Ik hou hiervan: het is creatief, niet lomp en zeker niet dom. Het triggert de speler om op een andere manier bezig te zijn met je game, in plaats van een YouTuber voor een paar euro te laten zeggen dat de 9-jarige speler zijn spaarpot kapot moet slaan op die nieuwe 'emote'. ● *Martin*



MARKETING DONE RIGHT

Ondertussen...

Jurjen



Merkte deze maand ...

... dat er soms een groots avontuur is dat al mijn tijd opslokt, de andere keer is het een Fortnite-verslaving of eenj game met een gans. Maar uiteindelijk keer ik altijd weer terug naar Hearthstone, en wat voelt dat dan lekker, om weer eens flink wat potjes achter elkaar te winnen.

Graddus

Kocht deze maand ...

... m'n zoveelste Lego-set, zodat ik inmiddels een dorp ter grootte van Spanbroek kan bouwen. Waarom ik dat niet doe? Mijn vriendin, die ook bij mij in huis woont, is mentaal wél iets ouder dan acht jaar.



Martin



Was deze maand ...

... naar de Beekse Bergen, jeweetwel, daar waar je gegrepen kunt worden door een Cheeta als je uit je auto stapt. Ik maakte daar dus deze plaat van een lachende woestijnrat. Mooi, niet?

Wouter



Was deze maand ...

... volledig in de ban van H.P. Lovecraft en diens fucked up geest. Ik lees natuurlijk geen boeken (ik ben geen bejaarde!) maar luister naar At the Mountains of Madness op Spotify, moderne man die ik ben.

Ed



Kreeg deze maand ...

... stiekem van Tjeerd een Sound BlasterX-testexemplaar omdat mijn koptelefoon kapot was. Kan ik weer Classic FM luisteren i.p.v. dat dagelijkse gekwetter over niks. En Tjeerd: my lips are sealed, natuurlijk.

JJ

Zag deze maand ...

... mijn wereld een beetje instorten toen FIFA 20 niet helemaal was waarop ik had gehoopt. Wat moet ik nu elke avond doen?!



Eelko



Heeft zich deze maand ...

... alvast voorbereid op de komende winterperiode. Mijn dochter en ik hebben allebei een lekker ultradikke hoodie gekocht: laat die sneeuw nu maar komen!

Tjeerd



Had deze maand ...

... en enorme winning streak bij tafeltennis. Dennis heeft al weken niet meer van me kunnen winnen en de rest durft al niet eens meer. Mijn geheim? Heel veel Chinees eten!

Dennis



Haatte deze maand...

... mijn broertje, die voor zijn werk naar Singapore ging. En dat viel 'toevallig' (sure, Jef) samen met de F1, waardoor hij alles vanaf het dak van een peperduur hotel kon zien. Bastard.

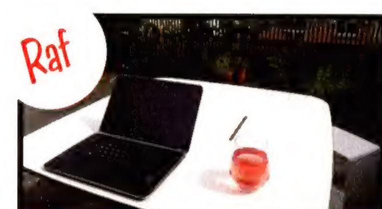
Samuel

Is deze maand ...

... officieel klaar met alle haters van ananas op pizza. Deze discriminatie moet nú ophouden! Pizza Hawaï is een van de avontuurlijkste culinaire creaties ooit gemaakt, en het is tijd om het stigma voorgoed te doorbreken!



Raf



Rekte deze maand ...

... de zomervibe op mijn dakterraskantoor. Of zoals duiven het noemen: priority target no 1.

Florian



Bestelde deze maand ...

... eens een keer geen Mountain Dew uit de VS, maar drankjes uit Japan! Heerlijk verfrissend, zo'n Pocari Sweat.

Wordt vervolgd ...

GEZELLIGHEID

Terwijl jij ongetwijfeld met je luie reet in je eigen viezigheid lag te niksen, ging het werk hier gewoon door. Al die spelletjes moeten toch door iemand worden gespeeld, immers! Desondanks was er zo nu en dan ook tijd voor de broodnodige afleiding.


Lucas en Wouter voor een microfoon. Jazeker: Lucas en Wouter zijn aan het zingen!


Lucas samen met Twitch-schoonheid Puxque, die een potje Borderlands 3 met ons kwam spelen.


Jacco zit helemaal arbo-verantwoord met een kaarsrechte rug.


Wouter als Bob Ross, want waarom ook niet.


Enno en Stefan van achter de schermen. Fijne jongens zijn dat toch!



Dennis, Dwayne en Wouter die net een nieuwe Power Praat hebben ingebabbeld.



... en nog een keer Wouter als Wouter Ross, nu op een plaat gemaakt door vaste stream-kijker Rozenbeek.


Martin met de limited edition van The Surge 2 en Lucas met een appel. Eén van de twee is gelukkig.


Lucas en Wonderspons aan het vergaderen, want ook dat moet weleens gebeuren.



Wouter met een hele grote televisie en Gears 5.


Dennis is aan het rocken (want roken mag niet meer) op het balkon.

Power Spy

● Deze maand werd Borderlands 3 gelanceerd, en het was al even een tijdje geleden dat er een Borderlands-game uitkwam, dus werd er een heus feestje van gemaakt.

● En als er bij PU een feestje wordt gebouwd, dan gaat het door tot het gaatje, dus ook deze keer: de game werd 24 uur lang gestreamd op het Power Unlimited Twitch-kanaal.

● Het grootste probleem met 24 uur streamen, is dat je de hele nacht door moet, dus iedereen was er als de kippen bij om de snor te drukken.

● 'Mijn kat gaat dan dood!' 'Ingelaste vakantie!' 'Ik ga altijd om zes uur naar huis!' 'De herhaling van Alaskan Bush People is dan!' Nou ja, je snapt het.

● Uiteindelijk was Tjeerd de pineut, maar dat was ook meer omdat hij het in een vlaag van verstandsverbijstering zelf aanbood.

● Toen de Fries om zes uur 's ochtends na een nacht doorhalen tijdens een gevecht met een eindbaas een halve minuut lang op de muur bleef knallen, bleek dat ie net iets te veel hooi op z'n vork had genomen.

● Hij was namelijk met z'n vinger op de trigger in slaap gekukeld. Ja, je begrijpt dat je voor échte entertainment op ons Twitch-kanaal moet zijn.

● Op dat snurkmoment na was het toch stiekem wel erg gezellig. We hadden namelijk bezoek van rapper Joost die langskwam met de Stuntkabouter, en ook streamers Achterklap, Puxque en Daniel Lippens waren present.

● Dennis Mons maakte er spontaan nog een écht feestje van. Het feestnummer (...) werd namelijk dusdanig misselijk – zijn oude brein kan namelijk niet met first-person shooters omgaan – dat hij het dak van de redactie ondersprietste met een plakkaat kotseblubber.

● Nintendo heeft ook weer iets nieuws bedacht, al wist niemand aanvankelijk wat dat nou eigenlijk was.

● Het Japanse bedrijf toonde in een teaser een soort rubber band die je op een fitnessachtige manier moet indrukken en uitrekken. Uiteindelijk bleek het inderdaad om een fitnessgame te gaan, genaamd Ring Fit Adventure. »

OPUNIE

MAG JE GAMECODES (DOOR)VERKOPEN?

Onlangs oordeelde een Franse rechter dat Steam zijn klanten niet mag verbieden om codes die ze op hun platform aanschaffen weer door te verkopen. Interessant, want tot nu toe verbood Steam dat altijd.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Veel mensen in de game-industrie zijn ronduit tegen de doorverkoop van gamecodes. De strijd tegen de tweedehandsmarkt van 'games in een doosje' mogen ze dan 'verloren' hebben, de strijd tegen tweedehands codes geven ze vooralsnog niet op. Argument is dat als dit eenmaal mag, dat niemand dan nog een euro verdient, zeker de kleine publishers niet. Mensen spelen elkaar dan gewoon tweedehands codes door.

Tastbaar

Ik heb begrip voor dit standpunt. Veel kleinere partijen hebben het moeilijk en het zijn nou juist hún games die mensen liever goedkoper uitproberen dan voor de volle mep. Maar er zit volgens mij ook iets scheef. Je mag tegenwoordig namelijk zonder enig probleem jouw 'oude' fysieke games te koop aanbieden, met als argument dat je op dat moment ook echt iets tastbaars verkoopt, namelijk een disk of cartridge. Een code is echter alleen de toegang tot de game, meer niet.

Maar als de aanschaf van een code er niet toe leidt dat de game jouw eigendom is, waarom betaal je er in veel gevallen meer voor dan voor een fysieke game? Die daarna dus wel helemaal van jou is? Daar klopt toch iets niet? En wat als een game via een code na twee jaar niet meer ondersteund wordt of de launcher gaat offline? Dan heb je opnieuw niks! Bij fysieke games kun je dan in elk geval nog offline blijven spelen. Als de industrie wil dat wij als gamers massaal op codes overstappen en die niet doorverkopen, waarom maken ze de aanschaf en het gebruik ervan dan niet aantrekkelijker?

APPLE ARCADE


Sayonara Wild Hearts


LEGO Brawls


Bleak Sword

HET ANTWOORD OP MICROTRANSACTIES

Apple Arcade al uitgeprobeerd? Nee? En je hebt wel een iPhone? Je houdt van games? Moet je dat toch eens doen! De eerste maand is gratis, dus je valt je er geen buil aan (wel op tijd opzeggen).



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Apple Arcade is voor mij het perfecte antwoord op al die 'moderne' door microtransacties en virtual currency aangetaste mobile (free-to-play) games. Apple heeft (eindelijk) een vrijstaat gesticht voor games die puur van inhoud zijn. Wil je in dit reservaat van Apple leven, dan mag je geen microtransacties of lootboxes in je spel stoppen. Het moet alléén een game zijn!

Eigenlijk zou het niet moeten bestaan, maar goed; we leven in 2019 en niet 1989, en dus kan het blijkbaar niet anders. Ik erger me soms zo intens aan de aantasting die microtransacties de gameplay bezorgen, dat ik bereid ben om 5 euro per maand te lappen als mijn games maar puur zijn. Sterker nog, ik hoop dat Xbox Gamepass en PS Now dit voorbeeld volgen en ook 'gated game-communities' opzetten. Het is helaas de enige mogelijkheid om weer ouderwetse games te spelen.

En hoe tof is het dat developers die klaar zijn met microtransacties nu óók een plek hebben om hun onaangetaste games te verkopen? Overigens moeten we nu niet denken dat Apple dit allemaal doet omdat ze zo ideologisch bevlogen zijn. Zij zien ook alleen maar een groeimarkt van gamers die klaar zijn met de free-to-play- en lootbox-games en weer back to basics willen. Maar goed, als dat nodig is, dan moet dat maar. Check ook meteen effe Samuels bevindingen op pagina 39!

Jurjen

IN 2022 MOET HET GAAN GEBEUREN
OP WEG NAAR SUPER NINTENDO WORLD

Ik ben al lang niet meer in de VS geweest, maar als alles een beetje meezit, ga ik in 2022 weer. Nee, niet voor de E3, mallerd – voor iets veel mooiers: Super Nintendo World!

Het mooist van games? Dat ze me andere werelden laten betreden. Dat heb ik ook altijd tof gevonden aan pretparken. Met name De Efteling doet dat goed met rides als Droomvlucht, die je het idee geven dat je in een andere wereld bent. Maar nog mooier was Disneyland, waar ik afgelopen zomer drie geweldige dagen lang met mijn drie kids verbleef, om van de ene illusie in de andere wonderwereld te belanden. Kan het nog beter?
Jazeker. Want we zijn allemaal enorme Nintendo-fans, en aangezien er momenteel heuse Nintendo-pretparken in Japan, Singapore en de VS worden gebouwd, zou het toch wel een ultieme viering van onze gezamenlijke hobby zijn als we ooit eens échte fysieke versies van onze geliefde Nintendo-werelden als Hyrule en Mushroom Kingdom kunnen betreden.

Mario Kart-achtbaan

In 2020 gaat het al open, het Super Nintendo World-gedeelte van Universal Studios in Osaka, Japan. Of daar al een Hyrule-attractie bij zit? Waarschijnlijk niet, maar liefhebbers van Mario en Mushroom Kingdom worden meteen al goed bediend. Zo zijn de kastelen van Bowser en Peach in elk geval aanwezig en is er een Yoshi-ride waarin je met virtuele eieren kunt schieten om voor de hi-score te gaan (denk aan de Buzz Lightyear-ride in Disneyland). Voorlopig hoogtepunt qua attracties moet de Mario Kart-achtbaan worden, waarin je jouw kart dankzij een nieuwe techniek werkelijk over de track kunt sturen en driften, terwijl een bijrijder wapens en power-ups gebruikt.

Verwacht trouwens niet dat die track ook werkelijk over de kop gaat, want ook de jongste bezoekers moeten van de Mario-fun kunnen genieten. De attracties zullen daarom eerder familievriendelijk dan echte thrill rides worden.

Concept-art

Maar persoonlijk zal ik toch vooral gaan voor de theming en aankleding van de omgeving, het idee dat ik werkelijk in Mushroom Kingdom rondloop. En wat dat betreft belooft Universal het erg goed te gaan doen, afgaande op de concept-art-maquettes uit 2016 die eerder dit jaar werden gelekt. Kijk hieronder!

O man, als het maar hálf zo mooi is als hier afgebeeld, wat moet het dan al een feest zijn om daar rond te lopen, tussen de happende piranhaplanten en interactieve muntenblokken. Jazeker, er komen interactieve elementen in de buitenwereld, die je bijvoorbeeld via een elektronisch armbandje munten laten verzamelen, die je vervolgens op de Switch weer in een speciale Super Nintendo World-app kunt gebruiken. Oh jongens, ik kan niet wachten!

Sparen

Waarom ik volgend jaar niet gewoon naar Japan ga om daar Super Mario World al te kunnen bewonderen? Euh, ik moet eerst nog even een beetje sparen. Of nou ja, eigenlijk veel meer dan een beetje. Bovendien liggen vlucht- en verblijfskosten voor Japan nog wel wat hoger dan voor de VS, waar ze nu dus ook in twee Universal-parken aan Nintendo-gebieden bouwen (die van Orlando en die van Los Angeles) en die zullen pas in 2021 of 2022 opengaan, dus precies op tijd voor mijn plannen. En zoals Disney-fans weten, zijn dat soort parken ook nooit helemáál gelijk aan elkaar.
Alle parken krijgen de Mario Kart-achtbaan, maar volgens geruchten wordt het Mushroom Kingdom-gedeelte in de Amerikaanse parken wat kleiner, misschien zelfs zonder de Yoshi-ride. Daar staat voor de Amerikaanse parken dan wel weer een Donkey Kong-gebied tegenover, dat bij de opening in 2020 waarschijnlijk nog niet aan het Japanse Universal is toegevoegd. Dus ik wacht nog even af welk park er in 2022 uiteindelijk het meest aantrekkelijk uitziet, maar hoogstwaarschijnlijk wordt het er eentje in de VS. Maar goed, eerst nog effe sparen, dus.





"We hebben waarschijnlijk elke Cyberpunk-film, -serie en -boek ooit gemaakt wel bekeken of gelezen."



Concept art director Marthe Jonkers van CD Projekt Red heeft heel wat zitten bingen.





Zouden Star Wars-fanaten Dennis en Wouter deze patta's ook rocken?

Power Spy

- Een nieuwe poging om ons – net als in Wii Fit en Wii Sports – weer aan het bewegen te krijgen.
- Jezus Nintendo, laat ons nou eens met rust! We willen gewoon langzaam dichtslibben en wegkwijnen met een barbecuesaus-infuus en een controller in onze glibberige chips-knuisten!
- Begin dit jaar werd bekend dat Destiny-ontwikkelaar Bungie brak met uitgever Activision. Of andersom, daar willen we effe van af zijn.
- Bungie kreeg zo in elk geval de kans om lekker te doen waar ze zelf zin in hebben. Zoals een free-to-play-versie die nu uit is, of cross-save, wat awesome is.
- En dus ook ... games uitstellen wanneer ze maar willen! Want Destiny 2: Shadowkeep is dus ... inderdaad: uitgesteld!
- Bungie is nu die studerende puber die net op kamers is en ineens zelf mag beslissen wat ie mag doen.
- Nog even, en er komt een hele gezellige kroeg in The Tower, waar je heel veel plezier kan hebben en al je exotics weg kunt zuipen, terwijl de echte opdrachten worden genegeerd.
- Het doet de Powerspy denken aan de tijd dat hij stageliep bij MI5 en hij elke avond in de kroeg belandde met een stelletje gezellige leren.
- Voordat je oordeelt: die avondjes doorzakken leverden wel een directe ingang op bij de IRA, en zo wist de Powerspy meerdere aanslagen te verijdelen.
- Zo raakte de Spy in beeld bij Ed Poweroni, die hem vervolgens rekruteerde voor Power Unlimited. De rest is geschiedenis.
- Infinity Ward had de cross-saves bij Bungie gezien en raakte zo geïnspireerd dat we tijdens de Modern Warfare-bèta ineens ook de beschikking over cross-saves hadden.
- Alle gamers zongen halleluja, totdat ze zich ineens weer herinnerden dat er een paar dagen eerder in een glitch lootboxes waren gevonden in de bèta.
- En toen moest iedereen bij Activision weer dood natuurlijk. De gamers circle of life.
- Fallout 76 heeft het sinds de release al niet makkelijk. Zo werd de game geplaagd door bugs en performance-problemen, om maar niet te spreken van de verkeerde juten zak die je bij een pre-order kreeg.

Power Spy

● Om dat goed te maken probeert Bethesda naar de spelers te luisteren. Zo kwamen de drie nog actieve spelers in de game met het idee om een koelkast in je camp neer te zetten.

● Bethesda ging enthousiast aan de slag met dat idee en presenteerde na een paar weken trots nieuwe koelkasten in de game… voor 7 dollar per stuk!

● Dat is dezelfde prijs die je drie jaar geleden betaalde voor Fallout 4 Automatron, een uitgebreid DLC-pakket met een nieuw verhaal, wapens, vijanden etc.

● Je begrijpt, de ontwikkelaar is dus voor de zoveelste keer de vault in gegaan met Fallout $76.

● Zeven dollar voor een in-game koelkast betalen, dat is net zo belachelijk als een aap met een tamboerijn. Het is voor effe geinig, maar zeven dollar zou ik er niet aan uitgeven.

● Bij nader inzien, een aap zou er waarschijnlijk een schetenlied mee componeren, of proberen om de tamboerijn te neuken. Dus … waar kan het geld naartoe?!

● Martin was deze maand op vakantie naar een prachtig vakantie-eiland. Maar daarvoor moest hij eerst met twee kleine kinderen een vlucht zien te overleven.

● Hij zag al een rampscenario voor zich waarin 60 boze zakenmannen koffertjes naar z'n hoofd smeten vanwege een krijsend kind dat niet stil te krijgen is.

● Nou viel dat gelukkig wel 'mee', want de stewardess schreeuwde na het boarden over de intercom dat er die dag 36 (ja, ZES-EN-DERTIG) baby's aan boord waren.

● Die Boeing ging dus tijdens het taxiën al door de geluidsbarrière.

● Martin kwam ook nog eens met een droge bek het vliegtuig uit, omdat de stewardessen de hele vlucht met prei in hun oren rondliepen.

● De E3 is al jarenlang hét evenement om als gamepers naartoe te gaan, maar dat kan in de toekomst weleens afgelopen zijn, blijkt uit gelekte documenten. »

OPUNIE

VOORJAAR IS HET NIEUWE NAJAAR

We hebben al een aantal keer gezegd dat de maanden februari, maart en april steeds meer de rol van het traditioneel sterke najaar innemen. En komend jaar is dat zéker het geval!

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

In een tijdsbestek van iets meer dan twee maanden komen (hou je vast) Ori and the Will of the Wisps, Cyberpunk 2077, The Last of Us 2, Final Fantasy VII Remake en Watch Dogs Legion voorbij. Stuk voor stuk ook nog eens games met grote, verhalende single-player-modes. Waar gaan we de tijd (en het geld!) vandaan halen om die allemaal te spelen?

Overigens kan het best zo zijn dat er titels doorgeschoven gaan worden. En dat het vanaf april even rustig gaat worden, want wie durft de strijd aan te gaan met Cyberpunk 2077, dat op 16 april uitkomt? Dat is namelijk een gevalletje Red Dead Redemption en GTA, zeg maar. Iedereen gaat die game halen en niks anders!



"Het ontwikkelen van games voor de next-gen consoles zal niet echt veel duurder gaan worden."



Geeft Strauss Zelnick nu al aan dat games in de toekomst niet duurder zullen worden?

NINTENDO'S RING FIT ADVENTURE IS NIET ENG

Inmiddels ligt hij in de winkel: Nintendo's Ring Fit Adventure voor de Switch. Een game met twéé accessoires: een Ring-Con en een beenband, die je beide gebruikt om allerlei fitness-achtige oefeningen uit te voeren.

door: **Jurjen**



Belachelijk! Niks voor mij! Terugkeer naar de slechtste dagen van Nintendo! Nee hè, Nintendo probeert weer te vernieuwen! De reacties van gamers op PU.nl waren voorspelbaar, dus niet mals. Maar daarom ben ik hier als Nintendo-fan weer present om Nintendo te verde… euh, de boel even in context te plaatsen.

In 1986 (dat is dus 33 jaar geleden!) bracht Bandai in samenwerking met Nintendo een dansmat uit voor de NES die fitnessachtige games mogelijk maakte. In 1988 had Nintendo de rechten op het accessoire overgekocht om er diverse eigen fitnessgames voor uit te brengen.

In 2003 kwam Namco in samenwerking met Nintendo met Donkey Konga, een ritmespel dat werd geleverd met twee bongatrommels, waarop je met je handen moest trommelen om liedjes mee te spelen. Later kwam Nintendo zelf nog met Donkey Kong Jungle Beat, waarin je de bongo's kon gebruiken om een heuse platformgame te besturen.

In 2005 kwam Konami in samenwerking met Nintendo met Dancing Stage: Mario Mix voor de GameCube, inclusief dansmat waarop spelers moesten dansen om Mushroom Kingdom te redden.

Een generatie later was het tijd voor de Wii, en waarschijnlijk hoef ik je niet te vertellen dat daar ook best wat accessoires voor verschenen die je kon gebruiken om met fitnessachtige bewegingen games te spelen.

Uiteraard zijn er nog veel meer voorbeelden te noemen van de vele vreemde accessoires en besturingsmethodes waar Nintendo de afgelopen decennia mee is gekomen, maar waarschijnlijk is mijn punt zo wel duidelijk: dat Nintendo nu met Ring Fit Adventure komt is niet raar, eng of belachelijk, maar een logische volgende stap in een lange traditie. Dat het 'niks voor jou' is, doet daar niets aan af.





Jurjen

KAN JURJEN OOK EENS WAT KILLS MAKEN
BOTS KOMEN NAAR FORTNITE

Het was ergens eind 2018 dat ik Fortnite, waar iedereen het al een jaar over had, eindelijk eens een kans gaf. En wat was het tof!



Ik werd zelfs meteen al tweede van de honderd spelers die op het eiland waren geland. Dat bereikte ik weliswaar door met het hart in de keel van huisje naar huisje te sluipen, maar de trots was er niet minder om. Sindsdien speel ik regelmatig Fortnite, al denk ik dat de combinatie van laat ingestapt zijn (mijn tegenstanders hebben allemaal al een paar extra seizoenen training achter de rug) en niet zo snel en goed kunnen richten met het rechterpookje (het zal de ouderdom wel zijn) me nog steeds parten speelt: ik maak nog steeds maar zelden een kill. Maar daar zal in de nabije toekomst verandering in komen, want Epic heeft aangekondigd dat er bots naar Fortnite komen.

Matchmaking

Even voor alle duidelijkheid: met bots bedoel ik geen robots, maar computergestuurde personages die zich min of meer als menselijke tegenstanders gedragen. De komst van bots ligt in het verlengde van de verbeteringen die Epic wil doorvoeren aan het matchmaking-systeem in Fortnite. Dat matchmaking-systeem is nu vrijwel niet-bestaand, wat betekent dat ik als eeuwige n00b zomaar in een potje kan belanden met pro's als MitrO of (als ik mazzel heb) een begenadigd streamer als Royalistic. Dat moet na de v10.40-update dus niet meer kunnen gebeuren.

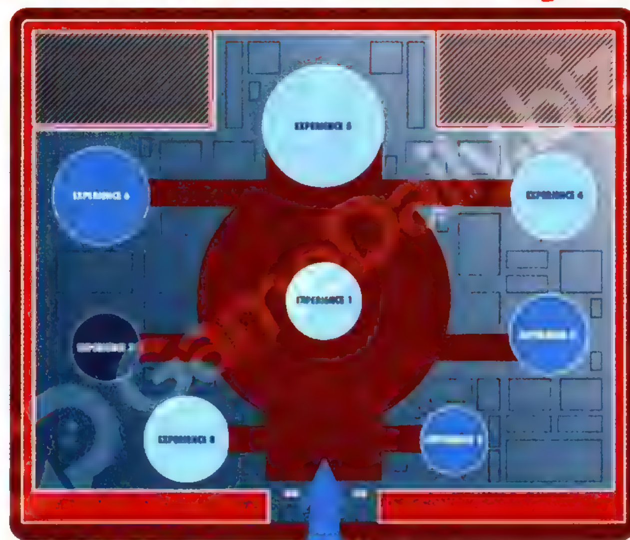


En als in het volgende seizoen de bots arriveren, moet mijn leven in Fortnite al helemaal makkelijker worden, aangezien een slechte speler als ik niet alleen met andere slechte spelers op het eiland wordt gedumpt, maar een aanzienlijk deel van de eilandbevolking ook nog eens uit bots zal bestaan. En uiteraard laten die bots zich een stuk makkelijker afknallen dan de meeste mensen. Zal ik dan eindelijk eens meer dan drie kills halen? En zal ik dan weten of het mensen of bots waren?

De wél goede spelers die nu de neiging voelen opkomen om te gaan mekkeren: de bots zijn uitgesloten van Competitive-playlists en doen tijdens gewone potjes alleen mee aan matches tegenover mindere spelers. Dus gewoon beter je best doen!

WORDT DE E3 EEN INFLUENCER-FEESTJE?

Dat het niet helemaal lekker gaat met de E3, is een understatement. Publishers haken af, media komen minder massaal opdagen en de content die er nog staat, kan niet iedereen bekoren. Ook ons niet.



De organisatie van de E3 (de ESA) wil de boel nu drastisch gaan veranderen, en in een uitgelekte nota staat precies hoe. Maar of die nieuwe aanpak er nu eentje is waar wij op zitten te wachten ...

De E3 moet zich in 2020 namelijk meer gaan richten op 'influencers en Generation Z'. De hallen moeten vol met niet zozeer stands van publishers, maar met 'experiences', of zoals in de nota stond: 'Denk aan spelers van de LA Lakers die een game spelen, of een influencer die een demo geeft.'

Het klinkt an sich logisch: game-events draaien minder en minder om primeurs (daar heb je bèta's voor) en meer om de fun van het gamen zelf. Die draai moeten game-events maken. Maar niet de E3. De E3 is van origine geen consumer-event en het gaat er ook nooit een worden. Het wemelt in de VS van de toffe community-events. PAX bijvoorbeeld.

door. **JJ**
twitter.com/GKJJ

Mediamoment

De kracht en het nut van de E3 zitten 'm enkel en alleen in het mediamoment. Elk jaar kijkt de hele wereld in juni naar LA omdat ze willen weten wat er komend seizoen op gamegebied gaat uitkomen. Die exposure, die power zoeken publishers. Er is geen direct raakvlak met consumenten, want dat kunnen ze overal en anytime doen.

Als de E3 zo doorgaat blijven er volgens mij nog twee scenario's over: of de hele boel klapt in elkaar omdat publishers afhaken, óf de ESA geeft de hallen op en focust op een LA Gameweek, waar elke publisher op een eigen locatie persprestaties geeft aan media en gamers thuis via een stream.

Maar om nu een halve PU te vullen met foto's en verslagen van experiences ...

- In een poging uitgevers binnenboord te houden, ziet het ernaar uit dat de grote beurs in LA meer gaat inzetten op publiek en samenwerkingen met influencers om 'de content en berichtgeving' te beïnvloeden.
- Dat is natuurlijk niet hoe het werkt, E3! Ook al leg je een kleedje over een dikke hoop stront, je zult het altijd blijven ruiken.
- Hopelijk blijft de E3 toch relevant, want er is niets leukers dan een week waarin het maar tof gamenieuws blijft regenen en het de grootste bijzaak ter wereld is.
- Het ziet ernaar uit dat de concurrentie tussen Valves Steam en Epic Games een enorme titanenstrijd gaat worden.
- Gamers hebben inmiddels massaal stelling genomen achter Steam, maar het ziet ernaar uit dat Epic ook aardig zijn best doet om zieltjes te winnen.
- Zo kun je met regelmaat gratis games oppikken in de Epic Games Store en komt er een heus stroompje exclusives op gang.
- Toen Metro Exodus exclusief uitkwam op de Epic Games Store, was dat Valve niet helemaal naar de zin en zeiden ze dat deze vorm van vrije markt 'oneerlijk' zou zijn.
- Toen Metro Exodus alleen maar negatieve reviews kreeg van Steam-fans, zei Valve dat ze toch echt niet doelbewust fans op een heksenjacht naar hun grootste concurrent hadden gestuurd.
- Nou, is dat ook uit de lucht. Van die opheldering kunnen de makers van Metro Exodus vast een goed belegde boterham halen.
- Tot slot het zielige verhaal van een Hearthstone-speler die uitgeschakeld werd op een Hearthstone-toernooi omdat hij op z'n telefoon zat te kijken.
- De Duitser Linh 'Seiko' Nguyen dacht dat ie zo goed was, dat hij dat toernooi ook nog wel kon winnen terwijl hij zich ondertussen op z'n telefoon probeerde te kwalificeren voor een Auto Chess-toernooi.
- Dat ging natuurlijk grandioos mis: hij maakte een beginnersfout in het Hearthstone-toernooi en werd eruit geknikkerd.
- Wat een ongelofelijke pannenkoek. Een prutser eersteklas. Ik bedoel, wie speelt er nou zo'n saaie rukgame als Hearthstone?

EEN TOTAAL NIEUWE WERELD

POKÉMON SWO

Hoewel de beste man inmiddels bijna 24 is, wordt Jacco's kamer regelmatig aangezien voor die van een 7-jarige. Bij binnenkomst struikel je namelijk over z'n verzameling Pokémon-knuffels, -kaarten en -games. En meestal vermijden we in zijn bijzijn Pokémon als gespreksonderwerp, want voor je het weet ben je twee uur verder. Maar soms heb je dit soort idioten gewoon even nodig; iemand moet toch de coverview over Pokémon Sword en Shield schrijven ...

RD & SHIELD

Jacco VANGT ZE ALLEMAAL!

"Ik zal eerlijk zijn: als Pokémon-fan was ik best teleurgesteld in Pokémon Let's Go Pikachu en Eevee. Je mag me 's nachts wakker maken om die gele makker over z'n bol te aaien en over het algemeen is Let's Go een leuke overzetting van Pokémon Yellow naar de Switch, maar de game was vooral bedoeld voor het gespuis dat Pokémon en Digimon niet uit elkaar kan houden. Prima als je lekker wilt wapperen met je Joy-Con om pokémon te vangen, maar ik wacht op een volwaardige nieuwe game met een nieuwe regio. Die komt er nu eindelijk, dus draai ik m'n pet om en ga ik weer op avontuur!"



HÉ KONIJNTJE, GA JE ÉCHT VECHTEN?
DAT IS WAT MANNETJES-KONIJNEN DOEN.
HETEN MANNETJESKONIJNEN DAAROM 'IN ELKAAR RAMMELAARS'?

Grookey Lv.5
ny Lv.6
Y Info
Fight
Pokémon
Bag
Run

Pokéheisa

Pokémon-fans hebben altijd wat te klagen over nieuwe games, maar om Sword en Shield is meer heisa dan normaal. De National Dex ontbreekt, bomen in de game zouden onderdoen voor N64-titel Ocarina of Time en de nieuwe Dynamax-feature lijkt de zoveelste gimmick te zijn. Voeg daar een knullige reactie van Game Freak aan toe en we hebben de pokémon aan het dansen. Maar goed, zoals gezegd is er altijd wat te klagen, en laten we niet vergeten dat er na drie jaar éindelijk een verse hardcore Pokémon-game naar de Switch komt! En dat blijft een moment om naar uit te kijken.

Totaal nieuwe wereld

Zou Galar uit de Poké-unie zijn gestapt? Het zou wel verklaren waarom de op het Verenigd Koninkrijk gebaseerde regio zo'n eigenzinnige cultuur heeft. Trainers dragen schooluniformen, drinken liters thee en kijken elke zondagochtend de Champions Cup, Galars variant van de Pokémon League. De wereld ziet er zelfs uit als Engeland, maar dan op z'n kop. Hebben ze nooit door, dachten ze bij Game Freak...

Een van de belangrijkste redenen dat ik sta te springen om de regio te ontdekken, is omdat het allemaal zo levendig oogt.
Nee, Sword en Shield zijn niet de openwereldgames waar we van dromen en het is wellicht niet de 'next-gen-stap' waarop we hadden gehoopt, maar dat betekent niet dat de games grafisch geen toppers zijn. Bekijk één trailer en je spot prachtige idyllische landschappen, besneeuwde bergketens en industriële steden waarin pokémon en mensen rondwandelen. Als liefhebber kun je niet anders dan warm worden van de gezellig aangeklede huisjes, gigantische gyms en speelvelden die overal in Galar te vinden zijn.

"Voor het eerst in de geschiedenis van de franchise kun je de camera vrij bewegen."

GEEN ELITE FOUR

Sun en Moon gooiden het hele gymsysteem na twintig jaar overboord ten faveure van Island Trials. Sword en Shield brengen de gyms weer terug, maar breken op een andere manier met een decenniaoude traditie: de Elite Four. Dit illustere viertal is normaliter het enige wat je in de weg staat voor een gevecht met de kampioen van de regio, maar in plaats daarvan neem je deel aan een heus toernooi, genaamd de Champions Cup! Op deze manier komen Sword en Shield dichter bij de anime, waarin Ash verschillende rondes in een grote arena vecht, en dat is stiekem een droom die uitkomt.



De wereld ziet er ook lekker gevarieerd uit met zonnige, groene akkers, uitgestrekte woestijnen en ijskoude gebieden die direct in elkaar overlopen. Hele dikke prima wat mij betreft, want dan hoef je niet constant al je pokémon in te smeren met zonnebrandolie, zoals in Alola.

BotW Area

De meest opvallende omgeving is de (Breath of the) Wild Area, een groot open gebied waar je voor het eerst in de geschiedenis van de franchise de camera vrij kunt bewegen in plaats van het eeuwenoude vaste camerastandpunt. Deze laatste feature voelt aan als een bevrijding en is ook nog eens superhandig om pokémon te bekijken, die net als in Let's Go Pikachu en Eevee vrij in de wereld rondwandelen, fladderen en zwemmen. Zichtbare wilde pokémon waren stiekem een van de weinige toffe nieuwe features van de Let's Go-games, omdat het onwijs tot de verbeelding spreekt van alle 7-jarigen die zich vroeger door de



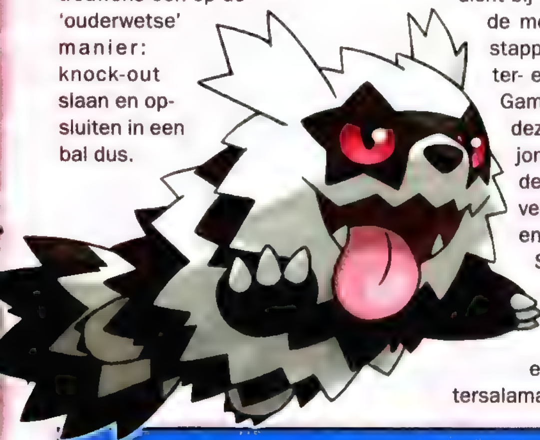


Hoe noem je zoiets als de naam waterfiets al vergeven is ...

Veridian Forest heen worstelden, niet wetende wat ze konden verwachten. Het kan zomaar gebeuren dat die enge Corviknight je achterna komt vliegen, of dat Milotic als een grote waterslang uit het water opduikt om het gevecht aan te gaan. De Wild Area brengt het avontuur weer een beetje terug, en dat is precies waar ik op hoopte.

Dat betekent overigens niet dat alle ontmoetingen met pokémon in Sword en Shield op deze manier verlopen, want er zijn ook nog gewoon random encounters waarbij je niet weet welke pokémon je tegenkomt. En dat is fijn, want zo behoudt de game dat fijne verrassingselement, maar kun je ook al die vervelende Zubat in grotten ontwijken.

Het vangen van pokémon doe je trouwens ook op de 'ouderwetse' manier: knock-out slaan en opsluiten in een bal dus.





Heb je dat konijn weer, en nou is ie aan 't voetballen. What's next, in een Formule 1-auto van Team Haas?

Heilige drie-eenheid

Over Galar-pokémon gesproken: de komst van de achtste generatie brengt het totale aantal pokémon angstvallig dicht bij de duizend. Inmiddels vinden de meesten het wel tijd om af te stappen van de vaste gras-, water- en vuurstarters, maar helaas: Game Freak houdt stug vast aan deze heilige drie-eenheid. Voor jongere spelers is het immers de simpelste manier om het vechtsysteem uit te leggen en als je Grookey, Sobble en Scorbunny ziet, kun je ook moeilijk boos op ze worden. Grookey is een groen en nieuwsgierig aapje, Sobble een zéér droevig ogende watersalamander – en de beste starter, Sobble-haters! – en Scorbunny is een hyperactief vuurkonijn. De ontwerpen van de achtste generatie zijn verder zoals gebruikelijk een beetje hit or miss, en bij vlagen helemaal lijp. Zo is Alcreamy een levend soft-ijsje, wordt de hamster Morpeko hangry en heeft de Galar-versie van Weezing een snor en een hoge hoed die fungeert als schoorsteen. Maar goed, zo nu en dan zie je ook een misbaksel als Rolycoly, wat in feite een steen met ogen is.

O, en Wooloo heeft ons hart gestolen. Dit ronde schaapje is zacht én voorziet de hele regio van wol. Ik wil een hele kudde van déze toppers en dan gezellig met ze knuffelen in de nieuwe Pokémon Camp-feature.



De Phanpy in de kamer

Laten we het dan maar over de Phanpy in de kamer hebben, want tegenover de toch vrij creatieve pokémon-ontwerpen en Galar-versies van oude bekenden staat het ontbreken van de National Dex. Dat heeft voordat de game uit is al voor een hoop boosheid gezorgd, en ik moet toegeven dat het niet kunnen verzamelen van alle pokémon in Sword en Shield een flinke teleurstelling is. Het feit dat we niet alle monsters in één game kunnen vangen is niets nieuws, ruilen is immers een integraal onderdeel van de serie, maar m'n oude vrienden die in álle regio's met me zijn meegereisd niet kunnen overzetten, is betreurenswaardig. Pokémon zijn geen digitale enen en nullen, het zijn herinneringen die je als speler met je meebrengt naar elke nieuwe game.

Begrijpt Game Freak dat niet? Waarschijnlijk wel, maar het is een onoverkomelijk scenario. Animeer maar eens duizend verschillende monsters in een nieuwe engine, met ieder hun eigen kenmerken en bewegingen. Game Freak heeft simpelweg de mankracht niet om dat vóór release voor elkaar te krijgen, dus hopelijk kan ik ooit alsnog iedereen overzetten en zoals vanouds de Pokédex compleet maken. Ze hebben lang genoeg vakantie gehad in Alola.

Godzilla-pokémon

Dan is er nog een andere feature in Sword en Shield waar je, euh, even aan moet wennen. Pokémon uit de Galar-regio kunnen namelijk Dynamaxen, oftewel transformeren in gigantische versies van zichzelf. Na menig dak gebroken te »

POKÉMON JOBS

Terwijl jij lekker aanklooit in Galar kun je je pokémon erop uitsturen om te werken, in ruil voor XP en items. De pokémon die je op pad stuurt, moeten wel passen bij het werk dat je kiest, want je Pikachu gaat geheid door z'n rug bij het verhuizen en ik heb nog nooit een Gyarodos een bord kerrie met rijst zien maken.

UUUGH, HET ZAL ME TOCH NIET GEBEUREN DAT IK IN EEN VISSTIK.

Seaking Lv. 46

X Y Info

Fight
Pokémon
Bag
Run

Lv. 41
118

» hebben, zijn de gyms in Galar omgevormd tot gigantische stadions waar pokémon vrij kunnen veranderen in Godzilla-achtige wezens die absoluut niet meer in je zak passen. Als Dynamax zijn ze tijdelijk sterker en kennen ze een speciale aanval, in feite een mix van Mega Evolutions uit X en Y, en Z-moves uit Sun en Moon, maar dan zonder de kekke tijdelijke transformaties. Dat is ook meteen het nadeel van Dynamax, want los van het feit dat Dynamaxed pokémon er humoristisch groot uitzien, voelt het toch een beetje als een stap terug vergeleken met Mega Evolutions,

> **"We zijn weer een stapje dichter bij de openwereld-MMO waar we al lange tijd van dromen."**

die oude pokémon als Charizard en Reyquaza nieuw leven inbliezen.
Aan de andere kant is Dynamax als strategische factor reteboeiend en wordt het ongetwijfeld een belangrijke factor in competities. Je kunt namelijk maar drie beurten per gevecht gebruikmaken van Dynamax, waardoor je heel goed moet inschatten wanneer de feature het best van pas komt. Zo was ik veel te gretig om iedereen die Sobble ooit heeft gepest terug te pakken met z'n angstaanjagend grote versie en verloor ik het gevecht bijna omdat ik Dynamax te vroeg inzette. Ook hebben sommige wilde Dynamaxed pokémon verborgen abilities (die je een voordeel geven tijdens gevechten) én zijn er Gigantamax-versies die



Dat schaap kijkt alsof ie weet dat een Dynamax 'm straks als tampon gaat gebruiken.

toch een soort transformatie bieden. Zo verandert Alcreamy in een gigantische, allesvernietigende taart uit de hel. Leuk voor als je vervelende nichtje jarig is.

Raidtegezellig

Wilde pokémon Dynamaxen niet zomaar – gelukkig, want dat zou op heel veel manieren voor vreselijke rampen kunnen zorgen – maar enkel tijdens raids. Raids zijn natuurlijk overgenomen uit Pokémon Go en bieden de



mogelijkheid om met andere spelers in de Wild Area te vechten tegen zeldzame zakmonsters. Raids zijn in veel opzichten een ontzettend toffe feature, want naast het feit dat Game Freak zo oneindig zeldzame en legendarische pokémon als evenementen aan de game kan toevoegen, zie je daadwerkelijk andere spelers in jouw wereld rondlopen. Hoe het precies in z'n werk gaat, is niet helemaal duidelijk, maar je kunt éindelijk samen met je vrienden in een gedeelde wereld rondrennen en samen zeldzame pokémon vangen en trainen, zónder van de bank af te komen. Jawel, we zijn een stapje dichter bij die openwereld-mmo waar we al tijden van dromen.
Überhaupt wordt online spelen in Sword en Shield een stuk eenvoudiger, omdat alle opties geïntegreerd zijn in het menu. Ik hoor je denken: was dat niet al het geval? Nou, in Sun en Moon werd het uitstekende Player Search System vervangen voor Festival Plaza, een feestelijke doch onhandige online-omgeving. In Sword en Shield heb je allerlei opties tot je beschikking en kun je zelfs doorspelen terwijl de game op de achtergrond naar tegenstanders zoekt. Wonder Trade is terug in de vorm van Surprise Trade, waarbij je een pokémon ruilt en een willekeurige terugkrijgt, en op elk moment kun je ruilen en vechten. En niet alleen casual gevechten, maar ook ranked battles, online competities en zelfs met geleende pokémon voor als je geen zin hebt om zelf een team samen te stellen. Welkom in 2019, Pokémon!

Pokémon-worst

Pokémon bestaat niet louter uit vangen en trainen, maar draait ook om quality-time met je beestjes. De laatste paar pokémon-games hadden al een hoop gezellige extra's, zoals een geheime basis, Pokémon Amie en surfen met een Mantis. Sword en Shield hebben zo hun eigen festiviteiten, zoals Pokémon Camp. Vrijwel overal in de game kun je een kamp opzetten (waar-

CELEBRITY-POKÉMON

Dat pokémon zijn gebaseerd op beesten, objecten en yo-kai-geesten moge duidelijk zijn, maar wist je dat ze soms ook refereren naar bekende mensen? Zo lijkt Gumshoos wel heel erg op Donald Trump en lijkt de nieuwe evolutie van Linoone (Obstagoon) een ode te zijn aan Kiss-zanger/bassist Gene Simmons.

WAUW, HIJ DRAAGT EEN BADMAT ALS CAPE. ZOU HIJ DAN BADMAN ZIJN?!

SWORD OF SHIELD?

Net zoals altijd bestaat de achtste generatie games wederom uit twee delen, waardoor je dit jaar wederom een keuze moet maken: Sword of Shield? Om de games niet te veel op elkaar te laten lijken, moet je niet alleen je keuze baseren op welke legendary je wilt (Zacian in Sword en Zamazenta in Shield), maar ook de gyms in de Galar-regio. Het is nog onduidelijk welke precies exclusief zijn, maar op papier zorgt dat ervoor dat je een totaal ander team samenstelt om de gyms die je tegenkomt te verslaan. Trouwens, het is helemaal oké als je net als ik gewoon beide versies haalt. We zijn immers volwassen, verdikkeme!

schijnlijk niet in het Pokémon Center), daar spelen met je pokémon en een maaltijd voor ze koken. Kerrie en rijst welteverstaan, waarbij je berries en andere ingrediënten in een pot gooit en goed moet roeren en wapperen. Er zijn zo veel verschillende manieren om het gerecht te maken dat er zelfs een heuse Kerriedex is. Er is kerrie met bonen, pasta, worst ... Wacht even, waar is die worst van gemaakt? En die paddenstoelen?! Nou ja, misschien kun je dat beter niet vragen.

Lekker boeien dat Pokémon Camp, denk je misschien, maar het zijn wel de dingen die de wereld wat extra smoel geven. Dat geldt ook voor je personage, dat eindelijk een gevoel voor stijl heeft ontwikkeld. Sword en Shield bevatten namelijk een customization-systeem waar je RPG-hart sneller van gaat kloppen. Er zijn allerlei soorten petten en mutsen, broeken, shirts, hemden, zwembroeken, gewone broeken en volledige outfits van gym leaders.



Je kunt zelfs naar de kapper (waarbij je eindelijk vóór de knipbeurt het kapsel daadwerkelijk ziet) voor een hip kapsel en een lading make-up op je gezicht laten verven. Een buitenstaander rolt misschien met z'n ogen, maar het feit dat Sword en Shield eindelijk een goed customization-systeem introduceren betekent dat je je trainer eindelijk een beetje kunt onderscheiden van anderen. En super fabulous de Pokémon League winnen natuurlijk!

Dé next-gen Pokémon?

Uiteindelijk is de vraag of Sword en Shield aanvoelen als échte next-gen Pokémon-games. De stap van de DS naar de 3DS was met Pokémon X en Y grafisch ontzettend groot, maar de eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat de échte innovatie meestal pas komt als Game Freak het nieuwe platform volledig onder controle heeft. Oftewel: waarschijnlijk zetten Sword en Shield de lijn van Sun en Moon voort met een grootschaliger en gevarieerdere wereld, en een hoop opties die de game simpelweg fijner en gestroomlijnder maken. Natuurlijk vinden de games het wiel niet uit, maar dat moet je ook niet verwachten van een Pokémon-game.

Dat gezegd hebbende kent de Galar-regio nog een hoop geheimen waar we geen weet van hebben. De trailers tonen bijvoorbeeld een hoop boeiende personages, met meer emotie in hun gezicht dan voorheen, en wie weet wat de ontwikkelaar in petto heeft voor de endgame. Kunnen we Kalos bezoeken?

Hoewel de games uiteindelijk misschien kleine minpunten kennen, is er al meer dan genoeg om van te houden. De Galar-regio ziet er top uit, er zijn genoeg nieuwe pokémon om te ontdekken en waarschijnlijk wordt het de fijnste Pokémon-ervaring tot nu toe.







VERWACHTING *JACCO:*

National Dex of niet, ik krijg kriebels in m'n buik bij het idee dat ik de gevarieerde Galar-regio mag verkennen. Deze grootschalige wereld vol toffe nieuwe pokémon wordt ongetwijfeld de ster van de game en een wagonlading aan kleine verbeteringen maken het avontuur plezieriger dan ooit.

- + Wild Area brengt gevoel van verkenning terug.
- + Vooralsnog veel toffe nieuwe pokémon.
- + Raids zijn een toffe nieuwe feature.
- \- Ontbreken National Dex is een teleurstelling.

RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 SPELER EN ONLINE
15 NOVEMBER 2019

YO! POST!

Zeiken, klagen, adviseren en mekkeren alsof je leven ervan afhangt? Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem. O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



WABLIEF?!

Joel is een mod,wie denkt hij wie hij is,zomaar een mail sturen en Relic de beschuldigen dat hij een 2 account heeft,de eerste de mail was aan u gericht en niet aan de mod roel,den 2 als aan de mod roel een melding word gedaan dat iemand anders zijn profile foto gebruikt met de hond en hij doe er niks aan,wel dan moet ik jullie aanschrijven.
Den 3 wat voor een hypokriet is die mod roel wel,moet Relic zich zo laten beledigen met allerlei leugens en haatdragen taal tegen over Relic,hij moet dit allemaal zo laten sorry,wij zijn belgen geen ....
Of is het om dat het allemaal hollanders zijn die op Pu.nl zitten en meer mogen ,IEDEREEN DE ZELFDE WET OF HET EEN BELG OF HOLLANDERS ZIJN,
maar blijkbaar word er niks aan gedaan.Dus ik vraag u vriendelijk om het profiel van Relic volledig de verwijderen.
Ik word mod roel zijn gedrag KOTSMIDDELIJK beu hoe hij Relic behandeld.sluit gewoon jullie site Pu.nl opgeruimd staat netjes,die mod roel is niet normaal die is gestoort en niet normaal daar mankeert iets aan die hoord niet thuis als mod roel.En die paljaske moet ook geen mail meer versturen.Relic krijgt altijd mails en een ander die misbruik maken van zijn profiel foto krijgen geen berisping loosers.
Prutske

Euh ...?

WE LEVEN NOG!

Hallo gekke Nederlanders, het is inmiddels 5 september en hier in het kleine België is de PU september nog steeds niet beschikbaar. In mijn lokale dagbladhandelaar melden ze mij dat ik op 12 september nog eens moet terugkeren omdat de levering elke donderdag is. Ik heb er alle respect voor dat jullie een klein beetje verlof genoten hebben deze warme zomer, maar nu wordt het toch tijd om je kont te bewegen en mij mijn maandelijkse leesplezier te bezorgen!
Een verontruste lezer genaamd Manu

Jongen toch! Wij begrijpen je onrust maar onze augustus/septembereditie lag al sinds 16 juli in de schappen, dus of daar is iets vreselijk misgegaan, óf je bedoelt onze oktobereditie, en die lag vanaf 17 september in de winkel. Hopelijk heb je 'm inmiddels in huis, anders stuur je nog maar effe een mailtje, dan gooien we er meteen eentje naar je toe!





SNIKKELHEET

Lekker met de snikkel in de champagne op het strand jullie dikke zomernummer aan het lezen! Kunnen die Portugezen hier ook nog wat leren van het PU-vangalie!
Gerben

HET GOEIE LEVEN!

FOEI!

Beste Ed,
PU #307,
pagina 75:
*your
Groetjes,
Ronald

Er staat toch dat het Engels met een (Wit-) Russische tongval is?!



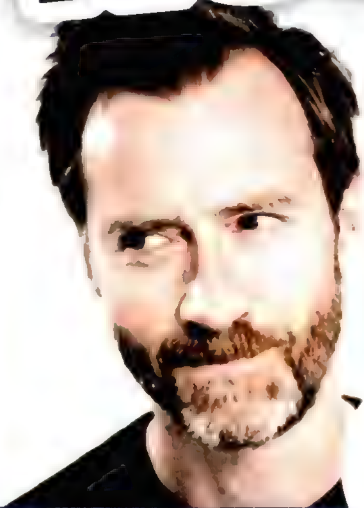


FRISSE JONGENS

Ik vind het fijn dat jullie met Jacco (qua foto) een jongere redacteur in de gelederen hebben. Het lijkt me qua zicht op allerlei ontwikkelingen op deze snelle wereld handig om eens een ander perspectief te lezen – zeker over games. Dit gaat niet over kwaliteit van oudere journalisten, maar over diversiteit en frisheid.
Ed, dit gaat niet over jou, of jouw redigeren/controleren van taal et cetera.
Nou ja, ik ben 52 en dat was het.
Pat Peters
Ps: Dhr. Zijlemans is meer met zijn tv-loopbaan bezig zeker?

Ja, Jacco is een fijne verse aanwinst; effe kijken hoelang hij ook echt fris blijft. De meeste redacteuren zijn na een paar maanden al net zo uitgewoond als Wouter.

KULUM



Twitter: _simon_cox

Op reis naar:
Engeland, om mijn zus te bezoeken, maar ook mijn oude werkgever bij Edge-magazine, om ruzie te maken over welke beter is: de Switch Lite of de Game Boy Advance Color.



Speelt:
Control van Remedy. Ik ben momenteel druk in gevecht met een berg schimmel, in de kelder van The Old House.

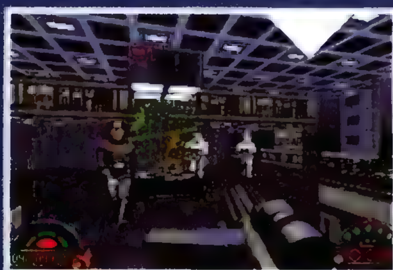


Oudere gamers kennen Simon Cox misschien van zijn tijd bij grote titels als PC Gamer, Edge, Official Sega Dreamcast Magazine, Xbox Nation, 1UP.com en Rolling Stone. In 2017 verhuisde Simon na een 20-jarige 'compleet idiote' (z'n eigen woorden) gamecarrière vanuit de VS naar Nederland. Wij vroegen hem om een paar vrolijke herinneringen.

Simon Cox

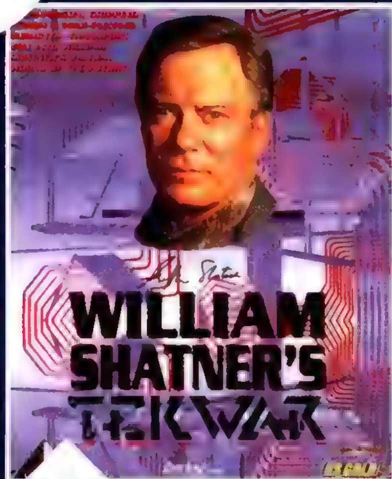
PC-IDIOOT

Ik kreeg m'n eerste baantje als gamejournalist in 1995, nadat ik een review naar een magazine had gestuurd. De redactie zat dicht bij waar ik destijds in Engeland woonde, en de game die ik had gereviewd was de geniale LucasArts-FPS Dark Forces – nog altijd een van mijn favoriete Star Wars-games ever. Mijn huisgemaakte review viel kennelijk op omdat ik een pagina uit het magazine had nagemaakt, compleet met screenshots (met dank aan een Pritt-plakstift en mijn inkjetprinter). Als je het nu ziet lijkt het natuurlijk nergens op, maar het was blijkbaar goed genoeg om aan de slag te mogen als redacteur bij PC Gamer, waar ik de eerste zes maanden bezig was met het schrijven van walkthroughs voor eindeloze point&click-adventures en ik langzaam maar zeker dood wilde.



TREK-IDIOOT

1995 was ook het jaar dat ik op een perstrip werd gestuurd voor wederom een first-person shooter: William Shatner's TekWar. Ik kreeg vijf minuten om 'The Shat' te interviewen op een boot ergens in Keulen. Gedurende het gesprek zat zijn angstaanjagende viking-bodyguard me continu aan te staren: hij leek op die gast die Bruce Willis in Die Hard op het dak wilde vermoorden. Shatner leek juist meer op die man die letterlijk op elke andere plek



op aarde wilde zijn dan op een boot met twintig gamejournalisten die hem vragen stelden over een game die hij niet had gespeeld. Na afloop verspeelde ik mijn laatste beetje credibility door een Star Trek Special uit mijn tas te trekken en Shatner te vragen die te signeren.

SEGA-IDIOOT

Sega's Dreamcast heeft in meerdere opzichten het tijdperk van de moderne consoles ingeluid. Ik was sowieso al behoorlijk verslingerd aan dat apparaat, maar het gaf me bovendien de kans om plaats te nemen in de kapiteinsstoel en zelf een blaadje met mijn eigen team op te zetten. Dat werd het Official Sega Dreamcast Magazine en het was ontzettend tof om te maken, maar ik herinner me ook dat we onze eerste cover op de E3 van 1999 presenteerden en dat de baas van Sega Amerika, Bernie Stolar, het helemaal niks vond. Dat accepteerde ik niet. Bernie was een nogal intimiderende New Yorker en zijn medewerkers waren verbijsterd dat iemand tegen hem inging. Het kostte me bijna mijn baan.


Samen met Sega CEO Shoichiro Irimajiri op de Tokyo Game Show in 1999.

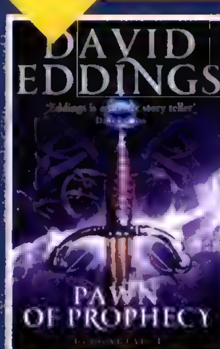
KIJKT MOMENTEEL

Ik heb net de laatste aflevering van de waanzinnige Netflix-serie Castlevania gezien, en nu wil ik dat CD Projekt Red dit verhaal pakt en er een Witcher 3-achtige openwereld-RPG van maakt. Een man mag dromen, toch?



LEEST MOMENTEEL

Ik heb de laatste tijd een hoop fantasyboeken gelezen, waaronder een oudje: Pawn of Prophecy van David Edding. Het is een typisch 'chosen one'-verhaal, maar het is tof!



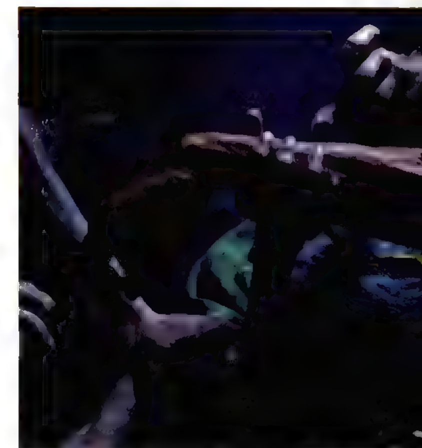
E3-IDIOOT

In 2017 werkte ik voor een gamesite die onderdeel was van Rolling Stone, genaamd Glixel (helaas alweer even uit de lucht). In diezelfde tijd was op het EA-event tijdens E3, waar ik een vroege versie van Star Wars Battlefront 2 speelde. Janina Gavankar, de hoofdrolspeler in de game, ging naast me zitten en vroeg me wat ik ervan vond. Ik had destijds geen idee wie zij was en ik zei nauwelijks iets terug omdat ik me op het spel concentreerde. Het werd een beetje ongemakkelijk en na een minuut of vijf gaf ze het op en smeerde ze hem. Na afloop zeiden m'n collega's: "Euh, je hebt Janina zojuist dood genegeerd", maar ik had eigenlijk nog steeds niet door wie zij was. Treurig ja, en nog steeds behoorlijk gênant. ✖



WAAROM DIT DÉ RPG VAN ZIJN GENERATIE WORDT!

ELDEN RING



Elden Ring is nog een groot mysterie, mede omdat de game tegen alle verwachtingen in niet aanwezig was op zowel de Gamescom als de Tokyo Game Show. Toch denkt Samuel al te weten waarom het in 2020 zijn GotY wordt!

ONTWIKKELD DOOR 'S WERELDS KNAPSTE KOPPEN

Je kent de naam George R.R. Martin, want als ik onze adressendatabase moet geloven, heeft de PU geen abonnees die onder stenen leven. Nou, een van de redenen dat Martin z'n geliefde Game of Thrones-boekenserie nog niet heeft afgemaakt, is omdat hij een volledig nieuwe wereld – inclusief personages, mythologie en plotelementen – heeft zitten verzinnen voor de komende fantasygame Elden Ring.
Aan de andere kant van het ontwikkelingsspectrum heb je Hidetaka Miyazaki, die niet alleen de baas is van FromSoftware, maar ook geestelijk vader van de meest uitdagende en verslavende actie-RPG's van de afgelopen twee generaties: Souls, Bloodborne en Sekiro. George R.R. Martin zou hem aanvankelijk slechts wat ideetjes opgooien, maar Miyazaki was zo onder de indruk van zijn output dat hij de tonnetjeronde auteur het gros van de verhalende elementen liet pennen.

GROOTSTE GAME VAN FROMSOFTWARE OOIT

Elden Ring is Miyazaki's grootste én meest ambitieuze project tot op heden. "Ik wil met Elden Ring dingen doen die ik in Dark Souls nooit heb kunnen uitvoeren", aldus de Japanse ontwikkelaar. "Ook qua omvang. De wereld van Elden Ring wordt gigantisch, en de schaal ervan wordt slechts geëvenaard door het verhaal." Dat lijkt wellicht niet zo bijzonder omdat actie-RPG's met grote speelwerelden nogal de standaard lijken in dit post-The Witcher III-tijdperk, maar voor een Miyazaki-game is dit gigantisch nieuws. Want hoewel zijn speelwerelden altijd hevig op verkenning leunen, zijn ze (mede door hun doolhofachtige designs) relatief klein.
Hetzelfde geldt voor de verhalen die ze vertellen. Die zijn minimalistisch en verstopt in item-beschrijvingen en enkele monologen. Dat FromSoftware er nu dus voor kiest om zowel qua wereld als verhaal voor kwantiteit te gaan (wat overigens de broodnodige samenwerking met Martin verklaart) heeft enorme implicaties voor het eindproduct.

GAAT VERDER WAAR DARK SOULS OPHIELD

Het is geen toeval dat Miyazaki Elden Ring vaak in één adem noemde met Dark Souls, want die game is – wederom – als uitgangspunt genomen. Met Sekiro: Shadows Die Twice had Miyazaki namelijk een vergelijkbaar doel: hij wilde de intensiteit en diepgang van z'n Souls-combat verbeteren, en dat deed hij door alle RPG-elementen te verwijderen en

DE MOOISTE ÉN MEEST COMPLEXE

GUILTY GEAR



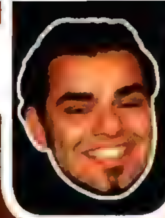
Je hoeft je niet te schamen als je nog nooit van de Guilty Gear-franchise hebt gehoord, want tenzij je in Japan of Zuid-Korea woont is het eigenlijk alleen binnen de competitieve vechtgame-scene een begrip. Maar dat gaat komend jaar volledig veranderen, aldus verstokte fan Samuel.



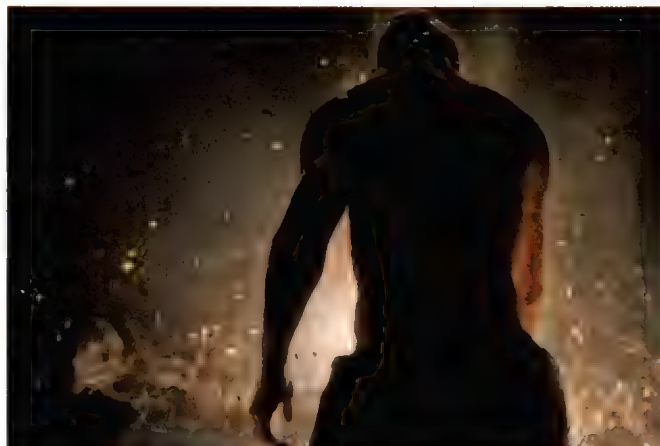
De Guilty Gear-serie bestaat al sinds 1998, toen de eerste game in de serie uitkwam op de PlayStation. Het friste het eentonige vechtgamegenre direct op met z'n overdreven anime-energie, uitgebreide verhaal, iconische soundtrack en heavy metal-esthetiek. Sinds dat indrukwekkende debuut heeft de game ontelbare vervolgen gehad, met steeds mooiere graphics en hardere (rock)muziek, waardoor de Guilty Gear-naam een belangrijke en constante factor is geworden in de wereld van competitieve vechtgames.
Het heeft daarnaast een uniek soort charisma, mede dankzij de prettig gestoorde personages. Millia kan haar blonde haren veranderen in wapens, Zappa is bezeten door het spookmeisje van The Ring, I-No is een sexy heks wier gitaarsolo's fysieke schade aanrichten, en ga zo maar door. Waarom jij echter wél Street Fighter en Tekken kent, maar waarschijnlijk nooit van Guilty Gear hebt gehoord? Nou, voornamelijk omdat het qua gameplay ook de meest complexe serie in het genre is. Niet echt geschikt voor de mainstream dus.

ROMAN CANCELS

Volgend jaar verschijnt echter de vijfde generatie Guilty Gear, en geestelijk vader Daisuke Ishiwatari heeft beloofd de gameplay volledig om te gooien. In een brief aan de community zei hij het volgende: "De nieuwe Guilty Gear heeft één doel: het bevredigen van bestaande én nieuwe spelers. Deze game wordt geen evolutie of terugkeer naar de roots, maar een nieuwe samenstelling van de belangrijkste elementen die de serie uniek maken." Vertaling: de nieuwe Guilty Gear is een over de top, diepgaande, gewelddadige extravaganza met een downloadwaardige metalsoundtrack, maar de vele complexe mechanics zullen worden gestroomlijnd.





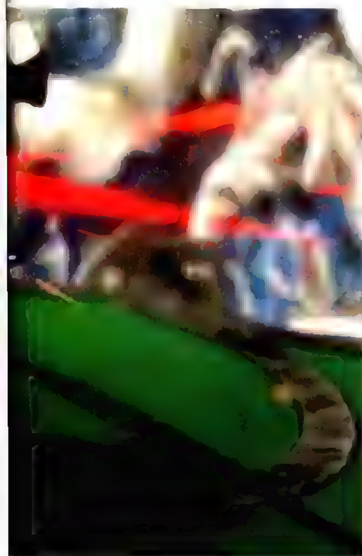




volledig te focussen op één personage en één wapen.
Met Elden Ring wil Miyazaki het tegenovergestelde doen: hij wil het rollenspel-aspect naar voren brengen, en dat betekent dus de terugkeer van de Character Creation, meer verschillende wapens en meer magie-opties dan ooit tevoren ... en een vollédige open wereld. Niet semi-open dus, zoals in Souls, waar je verkenningsvrijheid uiteindelijk wordt beperkt door lineaire progressie, maar echt open, zoals in Breath of the Wild, waar je meteen naar (zo goed als) elke uithoek van de kaart kunt reizen. De openheid van deze wereld betekent helaas wel een beetje dat we qua leveldesign minder van Miyazaki's iconische, doolhofachtige 'interconnectiviteit' gaan zien, maar we gaan daar zat voor terugkrijgen.

MIYAZAKI BLIJFT INSPELEN OP ZIJN BESTE KWALITEITEN

Wie net als ik fan is van de blauwdruk van Miyazaki's games, hoeft gelukkig niet bang te zijn dat hij of zij met Elden Ring z'n formulaire kwaliteiten vaarwel zegt. Ook in Elden Ring zijn slim ontworpen ruïnes te vinden, inclusief gigantische, vervaarlijke eindbazen die met geduldige combat verslagen moeten worden. De extreem uitdagende moeilijkheidsgraad is ook weer aanwezig om dat onbeschrijfelijke gevoel van bevrediging bij de speler af te dwingen.
Wie na de Souls-games dus zonder te veel moeite kon doorstromen naar Bloodborne en Sekiro zal dat zeer waarschijnlijk wederom kunnen doen met Elden Ring. De vernieuwing zit 'm dus vooral in het verhaal en de sfeer, vooral gezien Martins creatieve keuzes (net als God of War) hevig leentjebuur hebben gespeeld bij Noordse mythologie in plaats van de Middeleeuwen, Victoriaanse gotiek of feodaal Japan.





waren nog altijd beter). Dat het rijke Guilty Gear diezelfde behandeling krijgt is dus een héél slim langetermijnplan.

HANDGETEKEND

Er is echter nog een andere belangrijke reden waarom de komende Guilty Gear meer aandacht gaat opeisen dan ooit tevoren: het zou weleens de mooiste videogame tot op heden kunnen worden. En daar is geen woord aan overdreven. Vechtgames hebben altijd al geprobeerd om er als strak geanimeerde tekenfilm uit te zien, en dat is iets waar de vorige generatie Guilty Gear-games (Xrd, Revelator en Rev 2) al in geslaagd was. Dat komt door de volledig unieke en tijdrovende manier waarop Arc System Works de look van 2D-anime perfect heeft weten te emuleren met volledige 3D-graphics.

Hoe ze dat voor elkaar hebben gekregen? Onder meer door dynamische camerahoeken te gebruiken en elk personage z'n eigen lichtbronnen en schaduwen te geven. Maar vooral door alle animatieframes van alle personages handmatig te animeren! Normaliter animeer je bij 3D-modellen alleen de belangrijkste poses en laat je de computer vervolgens de tussenframes berekenen, maar niet in Guilty Gear. Daar is álles met de hand gemaakt. De nieuwe game gaat echter nog een stapje verder met handgetekende particle effects, cinematografische motion blur, epische leveltransities en de vloeiendste 60fps-animaties óóit. Guilty Gear gaat er dus, oprecht, béter uitzien dan een tekenfilm – en wie wil zoiets prachtigs nou aan zich voorbij laten gaan?!

Met andere woorden: moeilijke systemen krijgen toegankelijke versies, zoals het kunnen uitvoeren van auto-combo's. En dat gaat werken als een tierelier, want ontwikkelaar Arc System Works heeft hier al op succesvolle wijze mee geëxperimenteerd in het geweldige Dragon Ball FighterZ. De autocombo's in die game zagen er supertof uit (iedereen kon meespelen), maar zaten experts niet in de weg (lastige handmatige combo's



DIT ZIJN JOUW AVENGERS WÉL!

MARVEL'S AVENGERS





Die poetst zijn tanden vast met die nieuwe Philips Sonicare DiamondCleaner Deluxe Pro. En dan zo'n Precision Crossaction Sensi Ultra-Thin opzetborsteltje ... met z'n eigen groene ringetje natuurlijk!

Als Wouter een Avenger was, dan zou hij waarschijnlijk een soort mix tussen D-Man en Starfox zijn. En nee, beide knetterlamme helden hebben verrassend genoeg géén plekje in de game Marvel's Avengers gescoord.

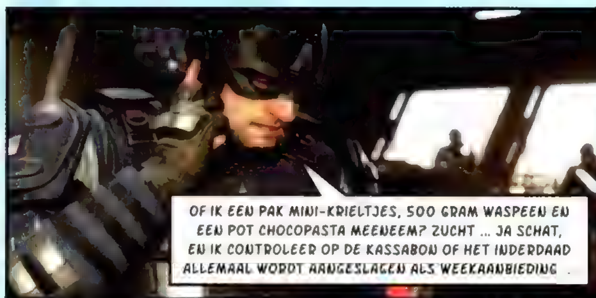
In een van de eerste Avengers-comics die ik las haalt Doctor Druid een grapje uit met She-Hulk tijdens een dagje op het strand. Ik weet nog dat ik zoiets had van: 'Shiiiit, ik zou echt niet fucken met haar als ik zo'n lamzak was als Doctor Druid. Sterker nog; ik zou zelfs niet met haar fucken als ik fucking Thor was!' Alleen dan waarschijnlijk met wat minder krachttermen, want daar deed ik niet zoveel aan vóór m'n puberteit.

weetje • weetje
Wist je dat The Wasp, de vrouw van Ant-Man in de oldskool comics, eigenlijk de naam van The Avengers heeft verzonnen? Zij waren dan ook redelijk essentieel voor de oprichting van het team!

Punt is, in die hele verhaallijn komt geen Captain America, Thor of zelfs Hulk voor, want de Avengers (die in deze vertaalde comic De Vergelders heetten) zijn een begrip waar vele interpretaties van mogelijk zijn. Net zoals Batman een symbool is voor harde gerechtigheid in een onrechtvaardige stad, staan de Avengers voor een groep van de krachtigste helden op aarde die is 'geassembleerd' om onze planeet te beschermen tegen bedreigingen waar 'den gewoone mensch' kansloos tegen zou zijn. Wat voor samenstelling, uiterlijk of karakter dat team heeft, ligt helemaal aan de artistieke insteek van het creatieve team dat aan The Avengers werkt. En in het geval van Marvel's Avengers is dat Crystal Dynamics, een team dat een nogal controversiële versie van Earth's Mightiest Heroes naar de gamer gaat brengen ...

KLONK

Die interpretatie van Crystal Dynamics kan je best tegenstaan, mocht je nogal gesteld zijn op de Avengers van het Marvel Cinematic Universe, maar ik zou dat gewoon loslaten. Niet voor mij, niet voor Crystal Dynamics of Square Enix, maar voor jezelf. Want het lijkt erop dat Marvel's Avengers ons een prima power trip gaat geven, en dat is toch precies waar superheldenliefhebbers naar op zoek zijn in een actiegame als deze.





Ik had die Thor effe moeten vragen om dat terrasje bij mij te leggen! Had ik nu geen slijmbeursontsteking gehad.

Als je de moves van Captain America, Thor, The Hulk, Iron Man en Black Widow bekijkt, als je ze voélt in je superheldennieren, dan kan je niet ontkennen dat dit heel goed de might van de Avengers weet te communiceren. Cap vecht zoals hij hóórt te vechten; zowel op afstand, door zijn schild te werpen, als van dichtbij, met zijn rauwe, harde schoppen en slagen (al dan niet gecombineerd met zijn schild, met een heerlijk 'KLONK'-geluid tot gevolg) die allemaal lijken aan te komen als mokerslagen.

Diepte in de gameplay blijkt uit de Heroics die de helden hebben; moves die verdeeld zijn over verschillende categorieën zoals Ultimate, Support en Assault. De meeste van deze special moves hebben nog extra buffs of debuffs, waar je vooral voordeel uit haalt als je saampjes speelt natuurlijk. Want dat kan ook; deze game ga je co-oppen! En vergeet de RPG-elementen niet, zoals de verzamelbare gear, de skill trees, de dozijnen te verzamelen skins en unlockable Marvel-personages. Dit wordt geen simpel knokspelletje, Marvel-vrinden. Verre van!

Voel de Vergelders

Maar ook op emotioneel en narratief vlak lijkt Marvel's Avengers flink wat voor ons in petto te hebben. Na de ramp tijdens A Day, een speciale feestdag om het bestaan van de Avengers te vieren en de setting waar de game mee begint, worstelt elke held met z'n

weetje • weetje
Captain America maakte eigenlijk helemaal geen deel uit van het oorspronkelijke Avengers-team in de comics. Hij kwam er pas in deel 4 bij! First Avenger, my butt!


Ik noem mijn vrouw weleens Iron Woman ... omdat ze zo goed kan strijken.



"Dit wordt geen simpel knokspelletje, Marvel-vrinden. Verre van!"

geweten of met andere issues. Captain America wordt bijvoorbeeld dood gewaand (maar is dat natuurlijk niet, want dat gooit zo lastig met je shield), Tony Stark is zijn fortuin kwijt en Bruce Banner heeft het gevoel dat hij verantwoordelijk is voor de ramp.

Hoe de Vergelders omgaan met deze sores, dat gaan we meemaken in de Hero Missions van Marvel's Avengers, dus zeg maar de Campaign, terwijl er ook nog Warzone Missions zijn. Die laatste kun je spelen in co-op, met elke held die je ontgrendeld hebt, waarvoor je lekker gear en zelfs extra verhaalcontent kunt unlocken!

Eigenlijk lijkt het allemaal best wel op Marvel Ultimate Alliance (3), met als grote verschil dat dit effe een flink stukje filmischer en realistischer gebracht wordt. De game wordt zelfs op soortgelijke wijze ondersteund na de launch, met nieuwe gebieden, superhelden en missies. Dus misschien is er nog kans op een gastrolletje van D-Man en Starfox ... ★

DE WONDERSPONS OVER MARVEL'S AVENGERS



In alle eerlijkheid kreeg ik niet bepaald kippenvel toen ik de eerste bewegende beelden zag van deze game gebaseerd op een door mij enorm geliefde franchise. En dat was niet vanwege het feit dat de personages niet op die van de film lijken, want boeien. Ik las die comics al lang voordat de films nog een natte kriebel waren in het zakie van Jon Favreau. Dus ik heb deze figuren al in zo'n beetje alle variaties voorbij zien komen. Nee, het is vooral die toch best wel gekke Japanse animatiestijl die me tegen de borst stuit. De gezichtsanimaties zijn het wat mij betreft gewoon net niet: het voelt oud, een beetje achterhaald.

Maar dat maakt natuurlijk helemaal geen hol uit als de game leuk is om te spelen, en ik denk dat dit een genre is dat mij wel ligt. Het is eigenlijk gewoon een ouderwetse beat 'em up, maar dan in drie dimensies. Die eerste 20 minuten gameplay die ze hebben laten zien is weinig verrassend qua innovatieve controls, maar een beetje button bashen en quick time events passen prima in mijn straatje.

Enige waar ik wel bang voor ben, is het verhaal. Superhelden zijn natuurlijk over de top, maar hopelijk wordt de game niet te mafketelig Japans. Dat zou gewoon niet passen bij zo'n titel. Aan de andere kant bleken bijvoorbeeld de Tomb Raider-reboots ook in goede handen bij Crystal Dynamics, dus hé, kleine kans dat die game mij kwaad gaat maken. En da's maar goed ook. Niemand kan mij hebben als ik kwaad ben!



weetje • weetje

Wist je dat Scarlett Johansson de helft van een tweeling is? Gentlepeople, Google that shit! Eerlijke waarschuwing: het is wel een broer. Maar hé, maakt dat echt iets uit?



VERWACHTING WOUTER:

Ja, Marvel's Avengers ziet eruit als een movie tie-in uit begin jaren 2000, totdat je er dieper in duikt en ontdekt dat deze game waarschijnlijk veel meer in z'n mars gaat hebben dan de oppervlakkigheden doen vermoeden.

+ Gameplay gaat dieper dan je denkt.
+ Avengers in een tijd van Avengers-filmdroogte.
+ Unlockables, RPG-elementen en meer lekkers.
- Dubieuze looks ...

BASIS

THIRD-PERSON ACTIONGAME
CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX
15 MEI 2020

ALWÉÉR TERUG NAAR Z'N ROOTS!

NEED FOR SPEED: HEAT



De laatste jaren kun je de Need For Speed-serie vergelijken met een of andere filmster die gruwelijk veel aan zijn/haar harses heeft laten sleutelen. Het is nog steeds dezelfde persoon, maar je herkent degene amper meer.



Waarom op een gegeven moment werd besloten dat het helemaal anders moest met de NFS-games, is mij nog altijd een raadsel. De basis van een goede NFS-game (bezig zijn met het ontwerpen van je favoriete scheurijzer en kutten met de politie) is meer dan genoeg. Waarom al die bullshit eromheen?

Fast & Furious

Het 'beste' voorbeeld van die bullshit is NFS: Payback, dat eigenlijk niet eens meer een game mag worden genoemd, maar meer een Fast & Furious-film die je af en toe zelf moet besturen. En dat allemaal onder het motto dat fans zogenaamd zaten te smachten om een NFS-game met een verhaal! WTF ja hoor, natuurlijk. De grap is dat ontwikkelaar Ghost Games nu in feite ontkent dat een goede Need For Speed een verhaal nodig heeft. NFS: Heat heeft dan ook nauwelijks zo'n verhaaltje met belachelijke characters, maar gaat daadwerkelijk terug naar de roots van de serie, waarbij het customizen van je auto en het gevecht tegen de politie centraal staan. Sjeezus, dat duurde effe, zeg ...

NFS: Underground

Zelfs in mijn zeer korte speelsessie op Gamescom werd meteen duidelijk dat NFS: Heat de meest uitgebreide garage heeft die we ooit in een NFS-game hebben gezien. Werkelijk alles aan je favoriete bakken kan worden aangepast met bestaande en fantasie-onderdelen, en zo'n beetje elk onderdeel kan z'n eigen kleur krijgen. Uiteraard zit er ook een livery editor in, zodat je de bolides helemaal kunt vol plakken met stickers en teksten. Daar komt bij dat de auto's te upgraden zijn met nieuwe onderdelen, zoals uitlaten, luchtfilters, wielen, ophanging, turbo's, superchargers en ga zo maar door. Na het zien van alle opties kreeg ik een waar NFS: Underground-gevoel, en alle fans weten dat dat een goed teken is. Ik heb oprecht zin om uren bezig te zijn met het tot in de puntjes finetunen van mijn droomauto. Halleluja, het kan eindelijk weer!

> **"Ik heb oprecht zin om uren bezig te zijn met het tot in de puntjes finetunen van mijn droomauto."**

Dag-nachtsysteem

Zit er dan verder helemaal niets nieuws in NFS: Heat? Jazeker wel; een dag-nachtsysteem bijvoorbeeld, dat flinke invloed heeft op de game, bijvoorbeeld. Overdag ben je vooral bezig om nieuwe onderdelen en de nodige knaken bij elkaar te sprokkelen, en 's nachts komen de straatracers tevoorschijn en kun je de auto en onderdelen testen tegen de concurrentie. O, en de politie komt dan ook tevoorschijn en die is not bepaald amused. Zo. Fucking. Agressief. Heerlijk! Het leuke is dat je helemaal zelf uitmaakt of het dag of nacht is! Er zit namelijk geen dag-nacht-cyclus in de game, maar je kiest het gewoon zelf, met een simpele druk op de knop. Kun je een bepaalde race niet halen omdat je auto te langzaam is? Switch naar overdag en zorg dat je nieuwe upgrades verdient en probeer het dan nog eens. Een cool idee waarvan ik benieuwd ben hoe dat in de praktijk zal uitpakken.

De gameplay en het racen zelf zijn weer lekker standaard NFS, waarbij je de auto's keihard de bocht in kunt smijten en met lichte correcties de mooiste drifts kunt uithalen. Yep, het lijkt er behoorlijk op dat Heat weer een oprecht toffe NFS gaat worden, en daar was ik in elk geval hard aan toe. ★



Ik schrok een beetje toen ik laatst hoorde dat Toyota nauw samenwerkt met BMW. De laatste keer dat Japanners en Duitsers aan dezelfde kant stonden, staat me nog helder voor de geest ...

VERWACHTING FLORIAN:
We horen al jaren hoe de NFS-serie weer teruggaat naar z'n roots, maar bij NFS: Heat ben ik geneigd het te geloven. De gameplay is vertrouwd en het customizen van de auto's is nog nooit zo uitgebreid geweest. Ik ben (voorzichtig) enthousiast!

- \+ Meest uitgebreide customization ooit.
- \+ Vertrouwde typische NFS-gameplay.
- \+ Politie is lekker agressief.
- − Dag-nachtsysteem?

RACEGAME
GHOST GAMES / EA
1-2 SPELERS
8 NOVEMBER 2019

BATTLE ROYALE, MAAR DAN ANDERS

THE CYCLE

Battle royale is een beetje als de smartphone: het bestaat nog niet zo lang, maar is inmiddels een begrip en niet meer weg te denken. The Cycle wil graag iets nieuws doen met het genre, en aangezien battle royale precies in Tjeerds straatje ligt, mocht hij als eerste proeven aan dit vernieuwde concept.



The Cycle is sinds half augustus gratis in Early Access te spelen via de Epic Games Store. Daar kwam ik stomtoevallig achter toen ik tijdens Gamescom een verdwaald oog op een persbericht van Yager wierp. Normaliter verdwijnen dat soort berichten redelijk rap in mijn prullenbak, maar Yager is de ontwikkelaar van Spec Ops: The Line, een culthit op de vorige generatie consoles met een nogal verontrustend verhaal. En daarmee hebben ze wat mij betreft genoeg mailboxpunten verdiend om deze mail te redden van de afvalbak en toch eens te kijken wat er nu weer uit die zieke Duitse breinen is ontsproten.

Ranking the stars

The Cycle is een competitieve quest shooter waarin je als speler op een kleurrijke buitenaardse planeet wordt gedropt en je voor een bepaalde factie opdrachten moet uitvoeren. Je komt al vrij snel monsters tegen die je daarvan proberen te weerhouden.

Zo verdien je langzaam maar zeker je buitenaardse boterham met geld, sterren en grondstoffen. Het geld kun je inzetten om wapens, gadgets, voertuigen en upgrades te betalen. Met de sterren stijg je in rang ten opzichte van andere spelers en de grondstoffen kun je inzetten om nieuwe wapens en gadgets te ontwikkelen. Andere spelers kunnen je dwarszitten en zo moet je altijd op je hoede zijn terwijl je monsters een kopje kleiner maakt.

Beetje onduidelijk

De game heeft een leuk stijltje die me doet denken aan No Man's Sky en ziet er mooi uit met soepele gameplay en solide gunplay. Niet slecht voor een game in Early Access van een indie-studio.

Elk potje begint met een handgun en zo heb ik na het uitroeien van een nest monsters met mijn pistool wat geld verdiend voor een lekkere submachine gun. Het apparaat knalt als een scheet in een strakke slip en ik zie verderop een andere speler lopen die rijp is voor de slacht. Ik loop echter compleet in de val, want die gozer heeft overal turrets neergezet en ik word neergemaaid voordat ik weet wat me overkomt.

Het volgende potje probeer ik ook turrets neer te zetten, maar ik kan ze nergens vinden in mijn menu's, en voordat ik het weet, word ik van afstand in de maling genomen door een knakker met een sniper. Als ik bij mijn volgende poging probeer om de sniper te kopen, kan ik ook die niet vinden.



WIE ZIJN DIE GASTEN NOU EIGENLIJK?

Yager is een Duitse studio gevestigd in Berlijn, die met maar liefst 95 mensen in dienst redelijk uit de kluiten gewassen is. Ze zijn niet heel consistent in hun genres: Yager (2003) was een gevechtsvliegtuigsimulator, Spec Ops: The Line (2012) een third-person story-driven shooter, Dreadnought (2017) een free-to-play space fighter en The Cycle is dus een first-person competitive quest shooter.

"De submachine gun knalt een beetje als een scheet in een strakke slip."



Inkomen of afhaken

Pas na vier keer spelen kom ik erachter dat ik de grondstoffen die ik heb opgepikt juist tussen de potjes door moet gebruiken om blauwdrukken van wapens te craften – of gadgets, zoals een turret. Die kan ik dan weer in mijn koopmenu stoppen zodat ik ze daadwerkelijk in-game kan gebruiken. Welke wapens of gadgets je kunt craften, hangt dan weer af van het level dat je hebt bereikt binnen een bepaalde factie. Dan heb je ook nog de mogelijkheid om als speler een pact te sluiten met andere spelers en zo samen op te trekken. Ondertussen steekt er af en toe een storm op en moet je in elke match een schip zien te vinden om te evacueren.

Zo is er lekker veel gaande in The Cycle en blijft de game interessant, maar is het tegelijkertijd ook een behoorlijk onduidelijk geheel waar je moeilijk inkomt en waarschijnlijk ook snel bij kan afhaken. Of dit dan de hit is waar Yager op hoopt? Ik vraag het me af. ★

weetje • weetje

Er wordt in de Early Access-fase veel aan de game gesleuteld, en de ontwikkelaar luistert graag naar spelers, dus de game kan er over een maand alweer heel anders uitzien.

PREVIEW | PC



VERWACHTING *TJEERD:*

Een verrassend leuke Early Access-game die komt met originele ideeën verpakt in een soepel draaiend jasje. Het is niet makkelijk te snappen wat er allemaal gaande is, maar omdat de ontwikkelaar goed naar de spelers luistert, hou ik er toch nog wel vertrouwen in.

- \+ Stijltje is cool.
- \+ Schiet lekker weg.
- \+ Geinig concept.
- − Maar het is zo ingewikkeld!

INFO
BATTLE ROYALE SHOOTER
YAGER DEVELOPMENT
1 SPELER
NU TE SPELEN

EEN DIABOLISCHE WENDING

DARKSIDERS GENESIS

Scharrelend over de Gamescom-beursvloer trof Jurjen vorige maand verschillende games die hij daar niet had verwacht, waaronder zelfs een heuse nieuwe Darksiders-game! Of euh, nou ja, iets wat daar op leek.

HEERLIJK! ER GAAT TOCH NIETS BOVEN ZOMAAR IEMAND HELEMAAL NAAR DE TYFUS SCHIETEN.

Darksiders. Het leek zo'n goed plan, tien jaar geleden. Vigil Games zou onder creatieve leiding van comictekenaar en -schrijver Joe Mad vier action-adventures maken over een epische oorlog tussen hemel en hel, met gameplay waarin elementen uit Zelda en God of War samenkwamen. In elk van die vier Darksiders-games zou je als een andere Ruiter van de Apocalyps spelen.

Dat ging goed met de games van de eerste (War, 2010) en de tweede ruiter (Death, 2012).

Maar in december 2012 ging THQ failliet, en THQ was de uitgever van Darksiders én eigenaar van Vigil Games. Dus leek het verhaal van zowel THQ als Darksiders voorbij.



weetje • weetje

Zoals het ruiters betaamt, kunnen War en Strife ook vanaf de rug van hun galopperende paarden demonen slachten.

Vrouwelijke Fury

Gelukkig bestond er in Oostenrijk nog het bedrijf Nordic Games. Dat kocht zowel de THQ-naam als de rechten van de Darksiders-franchise, en daar gingen ze ook daadwerkelijk mee aan de slag.

In 2015 verscheen Darksiders II: Definitive Edition, in 2016 verscheen Darksiders Warmastered Edition, en in 2018 verscheen zowaar het langverwachte Darksiders III, met een hoofdrol voor de derde ruiter: de vrouwelijke Fury. Helaas was die game nogal gedateerd, technisch instabiel en simpeler van opzet dan zijn voorgangers, maar het geheel was toch onderhoudend genoeg om van onze Samuel een 81 te krijgen. Het had in elk geval veel erger gekund, én Darksiders was weer terug. Tijd dus voor deel 4!

> **"Geen Zelda meets God of War, maar Diablo meets, euh, Diablo."**

Diablo meets ... Diablo

Dat deel 4 zal er vast nog weleens komen, maar tot die tijd moeten we het doen met Darksiders Genesis, een spin-off die zich vóór de eerste Darksiders afspeelt. En geen action-adventure deze keer, maar een top-down hack & slash action-RPG. Geen Zelda meets God of War dus, maar Diablo meets, euh, Diablo.

Dat klinkt allemaal een beetje als een goedkope manier om nog even een slaatje uit de Darksiders-naam te slaan, zonder de moeite te nemen een écht nieuw deel te maken. En misschien is het dat ook wel, maar ik heb de game best een tijdje kunnen spelen en ik was aangenaam verrast door de kwaliteit ervan. Belangrijkst: ik had gewoon dikke lol!

KAN IEMAND MET EEN CONTROLLER IN Z'N KLAUWEN ME EFFE NAAR EEN PLEK LATEN LOPEN WAAR IK WÉL IETS KAN BETEKENEN VOOR DE MENSHEID?

Twee grote pistolen

Darksiders Genesis laat je spelen als de vierde Ruiter van de Apocalyps, Strife, die voor het slachten van demonen in eerste instantie vertrouwt op zijn twee grote pistolen.

Maar dat is niet alles, want met een druk op de knop kun je wanneer je maar wilt overschakelen naar War, de brede, zwaardvechtende ruiter uit de eerste Darksiders en nog steeds mijn favoriete personage uit de serie.

Dat je constant twee personages tot je beschikking hebt, leidt vrij automatisch tot een speelstijl waarin je vijanden op afstand onder vuur neemt met Strife, om vervolgens van dichtbij toe te slaan met het grote zwaard van War. Maar zoals dat hoort bij een Diablo-kloon krijg je ook weer alle vrijheid om je personages naar eigen smaak verder uit te bouwen met allerhande magie en special moves.

Vleugels

Gelukkig zijn er ook wat gameplay-elementen uit Darksiders meegereisd die Genesis tot (iets) méér dan een Diablo-kloon maken.

Zo moet je regelmatig jumps, je enterhaak en vleugels gebruiken om je ruiter door platformachtige passages te loodsen, en zijn er eenvoudige puzzels om de tendens van het hakken op groepen kleine vijanden en grote eindbazen te doorbreken – al blijft dat Diablo-achtige hak-en-schietwerk toch waar deze Darksiders Genesis om draait. En dat voelde op een vreemde manier dan ook wel weer verfrissend. ★

VERWACHTING JURJEN:

Deze Diablo-kloon gaat geen originaliteitsprijzen winnen, maar het Darksiders-universum blijft tot de verbeelding spreken en past uitstekend bij de Diablo-insteek, die ook nog eens prima blijkt te werken.

- \+ Een Diablo-kloon in het Darksiders-universum; waarom ook niet?
- \+ Opzet met wisselen tussen twee personages werkt goed.
- \- Voelt toch een beetje als een zoethoudertje tot het échte deel 4 verschijnt.
- \- Wat kleine bugs in de versie die ik speelde.

TOP-DOWN HACK & SLASH ACTION-RPG
AIRSHIP SYNDICATE / THQ NORDIC
EIND 2019

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"SHIIIIT, IK ZOU ECHT NIET FUCKEN MET HAAR ALS IK ZO'N LAMZAK WAS ALS DOCTOR DRUID. STERKER NOG; IK ZOU ZELFS NIET MET HAAR FUCKEN ALS IK FUCKING THOR WAS!"



Aldus Wouter Fucking Brugge.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EN WAAROM STOP JE EEN CASINO IN EEN GAME MET EEN RATING VAN 3+?!"



JJ's zet zijn kruistocht tegen microtransacties onverminderd voort.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"O SHIT DIE CYCLE-DINGES. WANNEER IS DE DEADLINE?"



Hallo Tjeerd, leuk dat je er weer bent!

"HEB 'M ZELF NIET NAGELEZEN EN GECORRIGEERD WANT BEN BEETJE MOE, DUS SORRY VOOR EVENTUELE FOUTJES."



Ook te moe om er meteen effe plaatjes bij te zoeken, zeker ...

"ZE WAREN AL ZO GOED ALS KLAAR, MOEST ZE ALLEEN NOG EEN BEETJE FINETUNEN."



Florian, een week nadat hij z'n stukkies moest inleveren ...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



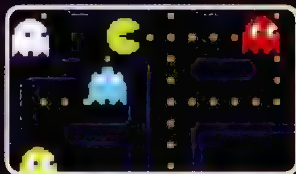
OOK GESPEELD

STAR WARS PINBALL
MARIO KART TOUR
UNTITLED GOOSE GAME
BLAIR WITCH
BLASPHEMOUS
WRC 8
FINAL FANTASY VIII

Schattige monsters in games

Even dreigde Jurjen een PURetro over toiletten in games te schrijven, maar met Pokémon op de cover kan de PURetro van deze maand natuurlijk maar over één onderwerp gaan: schattige monsters. Een onderwerp dat Jurjen zelfs wetenschappelijk benadert!

Van Pac-Man tot Whisper



Pac-Man (1980)
Huppakee, meteen maar even vijf schattige monsters in één game, wat een meesterwerkje blijft het toch, dat Pac-Man. En terwijl de spookjes schattig zijn vanwége hun ogen, lukt het Pac-Man zelfs om zónder ogen schattig te zijn. Zal het de gelijkenis met een hongerig happend babyhoofd zijn?



Q*Bert (1982)
Hij was dan wel niet zo beroemd als zijn gele collega Pac-Man, toch was de oranje Q*Bert in de jaren tachtig zo'n personage dat iedereen wel kende, mede dankzij zijn eigen broodtrommels en andere merchandise. Sindsdien is Q*Bert een beetje in de vergetelheid geraakt, al is hij wél weer te zien in Wreck-It Ralph en Pixels.



E.T. the Extra-Terrestrial (1982)
Eén van de populairste monstertjes uit de filmgeschiedenis, Steven Spielbergs E.T., moest na zijn megasucces in de jaren tachtig natuurlijk ook zijn eigen videogame krijgen. Die game werd in twee maanden door één persoon gemaakt en daar was niets schattigs aan. Er werden (vanwege de naam) nog 1,5 miljoen van de 5 miljoen geproduceerde exemplaren verkocht, de rest werd in een woestijn gedumpt.



Bubble Bobble (1986)
Aaah, wat een schattige draakjes, die Bub en Bob. En hun game was ook niet verkeerd. Want Bub en Bob brachten naast schattigheid ook de kracht van samenwerking naar de arcades, aangezien de game was bedoeld voor twee coöperatieve spelers die hun acties handig op elkaar moesten afstemmen om de honderd levels van de Cave of Monsters te doorlopen.



Dragon Quest (1986)
In de oer-JRPG was de eerste vijand die je tegenkwam ... een Slime! En sindsdien was het de eerste vijand in elk Dragon Quest die volgde. Eigenlijk best lullig, dat je als schattig monster weinig meer bent dat een makkelijk te verslaan stuk zwaardvoer. Maar dat de Slime desondanks maar blijft lachen, heeft hem wel tot dé mascotte van de Dragon Quest-serie gemaakt.





Precies een jaar geleden schreef ik een PU Retro over Monsters in Games. Daarin concludeerde ik onder andere dat monsters vaak op mensen en/of dieren lijken. En dat ze het kwaad vertegenwoordigen dat wij graag onmenselijk noemen, maar dat in feite maar al te menselijk is.

Gelukkig wordt mijn verhaal van deze maand wat lichter van toon, want er bestaat ook een ander soort monsters. Niet het soort monsters dat je hart uit angst sneller doet kloppen, maar juist doet smelten van schattigheid. Het soort monsters dat er niet op uit is dat hart uit je lijf te scheuren, maar ertegenaan gedrukt wil worden. Het soort monsters dat zich niet stiekem onder een kinderbedje verschuilt, maar er als knuffel in ligt om veiligheid en troost te bieden. Schattige monsters dus.

barbapapa

Grote kans dat het eerste entertainment in je leven monsters bevatte.

In mijn tijd waren dat Sesamstraat, met o.a. een blauw monster dat graag koekjes at, en Barbapapa, met een roze supermonster dat in allerlei vormen kon transformeren (al láng voordat Kirby dat deed).

Misschien waren het in jouw jonge jaren de Teletubbies; vier monsterlijke gedrochten met televisies in hun buiken en obscene tekens op hun hoofden. Of de Smurfen, een soort blauwe minimonstertjes die met honderd mannen en één vrouw in een dorp wonen. Als je pech hebt was het de clown Bumba, want die is nog enger dan die clown uit Stephen Kings 'It'. Als je geluk hebt, was het gewoon Pokémon.

Hoe dan ook, blijkbaar schuilt er zelfs al voor kleuters iets aantrekkelijks in al die schattige monstertjes. Wat zou dat toch zijn?

pac-man

Laten we om te beginnen eens wat beter kijken naar het allereerste gamepersonage ooit: Pac-Man.

In 2010 vertelde geestelijk vader Toru Iwatani hoe hij eind jaren zeventig Pac-Man had bedacht. "Ik wilde een game maken die ook vrouwen aan zou spreken, want arcadehallen waren toen nog echte mannenplekken. Daarom moest mijn game leuk en toegankelijk worden, met characters die schattig (cute/kawaii) waren."

Schattige personages in je game stoppen om vrouwen aan te spreken, dat bleek dus best een goed idee. Maar Pac-Man en andere schattige personages waren (en zijn) evengoed populair bij mannelijke spelers. Blijkbaar

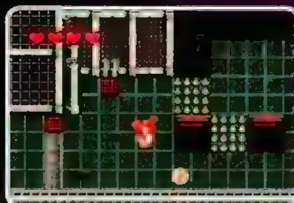




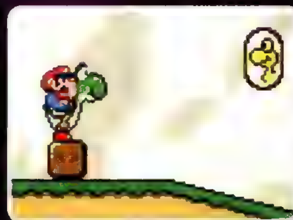
A Boy and his Blob (1989)
Een vormeloze witte blob met twee oogjes en een hele grote bek, dat was de Blob. Als de Boy kon je snoepjes in die bek gooien om de Blob in van alles te laten veranderen, zoals een ladder om mee omhoog te klimmen, of een paraplu om langzaam mee omlaag te zweven. Als dat je leuk lijkt: er staat een coole remake op Steam.



Adventures of Lolo (1989)
Lang voor Kirby had Kirby-ontwikkelaar HAL al een ander schattig monstertje bedacht, dat óók weinig meer was dan een wandelend balletje. Alleen had deze grote ogen, in plaats van een grote bek. En terwijl Kirby's games bekendstaan om hun lage moeilijkheidsgraad, had het avontuur van Lolo juist helse puzzels die menig mens tot wanhoop dreven.



Gremlins II: The New Batch (1990)
De jaren tachtig hebben heel wat schattige monsters voortgebracht, maar de schattigste was toch wel Gizmo, van het Mogwai-ras. Dat is overigens een ras dat je beter niet na middernacht kunt voeren, ontdekken de mensen in de nog steeds vermakelijke horror-comedy-films al snel. Want dan worden de Mogwai een stuk minder schattig ...



Super Mario World (1992)
Natuurlijk liepen er in eerdere Mario-platformers ook al schattige monsters als Koopa's, Shy-Guys en Goomba's rond, maar het schattigste monster uit Mushroom Kingdom is toch wel Yoshi. En dat niet alleen omdat hij in plaats van een vijand je vriend is, want aaah, kijk toch eens hoe lief hij lacht!



Kirby's Dream Land (1992)
Voordat Pikachu en andere Pokémon verschenen, was Kirby toch wel het populairste schattige monstertje in videogameland. Al kun je bij dat 'schattige' ook wel weer wat vraagtekens zetten, aangezien Kirby zijn vijanden levend opslokt om hun vernietigende krachten over te nemen. Mmm ... maar hij ziet er wél schattig uit!

Top 5 schattige Pokémon

Als ik heel eerlijk ben, denk ik dat ik Pikachu toch nog steeds de schattigste Pokémon ooit vind. Dat komt voornamelijk omdat ik hem ook zo goed kén, met name door die tekenfilmserie, en dus weet dat hij qua karakter ook echt een lieverd is. Maar om Pikachu op nummer één van mijn lijstje te zetten, dat is wel érg voorspelbaar, dus Pikachu doet gewoon even niet mee. Hetzelfde geldt voor alle baby-versies van Pokémon, want, nou ja, baby-gedaantes aannemen om gevoelens van schattigheid op te wekken, dat is gewoon een beetje valsspelen.

5 Mew

Mew mist de schattigheidselementen van vele andere Pokemon, want hij is veel minder rond, qua hoofd, en z'n ogen staan zelfs een beetje venijnig. Waarschijnlijk is het mijn liefde voor katten (heerlijk intelligente en eigenwijze wezens) waardoor Mew bij mij dan tóch de aww-gevoelens oproept.

4 Sobble

Kijk, dit wezentje heeft gewoon hulp nodig. Zijn grote ogen en open mond maken duidelijk dat hij elk moment in huilen kan uitbarsten, dat weet iedereen die net als ik in de rol van papa baby's heeft verzorgd. Kom maar bij Jurjen, Sobble, het komt wel goed.

3 Minccino

Deze Pokémon vind ik vooral schattig omdat hij me zo lekker zacht lijkt. Heb je wel eens een chinchilla geaaid? Ik wel, en dat voelde wonderlijk, totdat het beest over me heen pieste. Maar dat zou jij nooit doen, hè, Minccino?

2 Teddiursa

Beren zijn verschrikkelijk gevaarlijke wezens, maar ze zien er zó schattig uit dat ze ook al eeuwen als knuffelpoppen bij kinderen in bedjes worden gestopt. Lijken beren op baby's? Deze Teddiursa in elk geval wél, met zijn grote hoofd, kleine neus, hoge voorhoofd en ronde ogen.

1 Marill

Er zijn meer balvormige Pokémon (zoals Jigglypuff en Spheal), maar met zijn blije gezichtje, flapperpootjes, flaporen en niet te vergeten die blauwe bal aan zijn staart, is dit toch wel de allersnoezigste Pokémon ooit, wat mij betreft. Kijk 'm dan, die móet je toch gewoon knuffelen?

Final Fantasy III (1994)
De derde Final Fantasy (eigenlijk de zesde, maar laat ik daar niet over beginnen) bracht ons heel wat moois, waaronder een monstertje met de naam Moogle, een samentrekking van de Japanse woorden voor mol en vleermuis. In FF6 was de Moogle voor het eerst een speelbaar personage. Moogles zijn trouwens ook buiten de FF-serie gesignaleerd, zoals in Kingdom Hearts en Secret of Mana.



Pokémon (1995)
Er waren wel eerder goede RPG's verschenen waarin je virtuele monsters moest opvoeden en voor je laten vechten, maar door dit aspect van bijgerecht tot hoofdschotel te verheffen, deed Pokémon toch echt wel iets nieuws en bijzonders. Het succes was er meteen en is er nog steeds: de Pokémon-franchise is een imperium dat jaarlijks zo'n 30 miljard euro omzet genereert.

Tamagotchi (1996)
De Tamagotchi was een plastic ei met een lullig schermpje waarop een lullig monstertje verscheen dat je moest verzorgen. Het leuke en spannende was dat dat monstertje ook echt dood kon gaan. Dus sorry meester, ik geef zo antwoord op uw vraag, maar ik moet nu echt even de poep van mijn Tamagotchi opruimen, anders wordt hij ziek. Geen wonder dat ze op veel scholen verboden werden.

Spyro (1998)
Hé kijk, een Skylander! Eh ... ja joh, dit is inderdaad een Skylander. Maar dit paarse draakje was eind jaren negentig, ruim tien jaar voor de eerste Skylanders-game al actief bezig harten van spelers te veroveren in zijn eigen platformavonturen. De eerste drie zijn onlangs nog in verbeterde vorm opnieuw uitgebracht als de Spyro Reignited Trilogy.

Sonic Adventure (1998)
Nee, geen zorgen, ik ga Sonic niet onder de schattige monsters scharen. Hij is immers een stoer stekelvarken! Maar in zijn eerste échte 3D-avontuur zaten wel Chao Gardens, tuinen met superschattige Chao-monstertjes die spelers als virtuele huisdiertjes konden opvoeden. Sindsdien keren de Chao regelmatig terug in Sonic-games en andere media.





schuilt er toch iets in die monstertjes wat ze voor iedereéén aantrekkelijk maakt. En de wetenschap heeft ontdekt wat dat is.

Stormpoepers

De reden dat we schattige monsters als aantrekkelijk ervaren, is volgens wetenschappelijk onderzoek (van o.a. Konrad Lorenz) diep geworteld in ons brein. Namelijk: omdat ze met hun grote hoofden, ronde vormen, hoge voorhoofden, kleine kinnetjes, grote ogen en dopneusjes op baby's lijken. En vrijwel niets trekt zo de aandacht als het gezicht van een baby. Of roept in die mate het verlangen op om voor zo'n wezentje te zorgen en er een band mee aan te gaan. Iets wat evolutionair gezien natuurlijk verdomd goed van pas komt. Want dat 'aaahw'-gevoel wat je krijgt als je een baby ziet, heeft ervoor gezorgd dat die blèrende stormpoepers niet achteloos worden achtergelaten, maar juist door volwassenen worden opgepakt en verzorgd tot ze op eigen benen kunnen staan.

Grappig dat aspecten als verzorgen, een band aangaan en grootbrengen allemaal een belangrijke rol spelen in Pokémon, toch wel dé grootste schattige monstergame ooit.

Capsule monsters

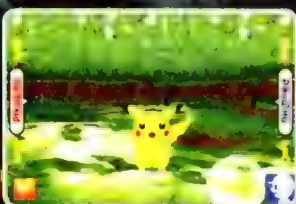
Dat had Satoshi Tajiri toch niet durven dromen, toen hij in 1990 een game bedacht waarin je insecten kon verzamelen en uitwisselen met andere spelers. Onder mentorschip van Mario-maker Shigeru Miyamoto werkte Tajiri zes jaar lang aan zijn 'capsule monsters' game, waarin je behalve insectachtige wezens ook schattige monsters kon verzamelen. En die schattige monsters hebben ongetwijfeld een belangrijke rol gespeeld bij het instant succes van Pokémon toen het in 1996 voor de door velen reeds afgedankte Game Boy verscheen. Ik bedoel, wie wil er nou niet een Pikachu vangen en als vriendje overal bij zich dragen?

Sobble

Uiteraard zitten ook de nieuwe Pokémon weer vol schattige mormels. Zoals de starters Grookey, Scorbunny en Sobble. Gemeten aan de baby-kenmerken die schattigheid garanderen (grote hoofden, ronde vormen, hoge voorhoofden, kleine kinnetjes, grote ogen en dopneusjes) valt vrij objectief vast te stellen dat Sobble (die blauwe) de schattigste is, waarbij zijn treurige gelaat en waterige ogen het verzorgingsinstinct nog eens extra aanwakkeren.

Pas dus op als je vrouw of vriendin ook helemaal weg is van dit wezentje: want je weet nu dat er een verkapte babywens onder die aantrekkingskracht schuilt. En wie denkt dat baby's er niet alleen schattig uitzien, maar dat ook zíjn ... succes! ✖





Hey You, Pikachu! (1998)
Wie ervan droomde om een Pikachu als huisdier te hebben, kon eind jaren negentig een virtual pet-variant van Pikachu aanschaffen voor de N64. Daar kreeg je dan ook nog eens een microfoon bijgeleverd die je met Pikachu liet praten. Dat werkte niet echt merkte ik destijds: hoe ik hem ook uitschold en vernederde, het beestje bleef maar lachen.



Digimon World (1999)
'Geïnspireerd' door het succes van Pokémon, bracht Bandai in 1999 de eerste Digimon-game uit voor de PlayStation. Die game was behoorlijk bagger, maar werd toch nog een klein hitje. Overigens was het fenomeen Digimon al een paar jaar eerder begonnen met een Tamagotchi-kloon, en omvat de Digimon-franchise ook een tv-serie, films, een ruilkaartenspel en een dekbedovertrek.



Pikmin (2001)
Dit strategische actiespel van Shigeru Miyamoto laat je met felgekleurde, best wel schattige monstertjes gooien om ze voor je aan het werk te zetten. In dit eerste deel waren er drie kleuren, met elk hun eigen kwaliteiten, in deel drie waren er al zeven soorten. En we wachten al zes jaar op deel vier. Kom op Miyamoto, je bent nog niet met pensioen toch?



Cut the Rope (2010)
Dat schattige monsters ook op mobieltjes dikke hits kunnen score, bewees snoepkontje Om Nom in Cut the Rope. Die game was oersimpel: je moest met je vinger een touwtje doorsnijden om een snoepje in On Noms bek te laten landen. Maar dankzij flink wat variatie en de voldoening die het gaf om Om Nom te voeden, werd het toch een enorme hit, met inmiddels een dikke miljard downloads.



Yo-kai Watch (2013)
Eén van de nieuwste en meest succesvolle Pokémon-aftreksels is Yo-kai Watch. Dat is óók een RPG waarin je allerlei monsters kunt vangen om ze voor jou tegen andere monsters te laten vechten. Ik heb wel even getwijfeld of ik Yo-kai mee moest nemen in dit 'schattige monsters'-verhaal, want de meeste zijn eerder eng dan schattig. Maar vooruit, Whisper is cool.

MEER REVOLUTIE DAN DLC

DESTINY 2

SHADOWKEEP

Shadowkeep is de volgende stap in het Destiny-avontuur – en dat in de breedste zin van het woord. Want niet alleen het verhaal gaat verder waar het origineel ophoudt, Bungie zet ook andere grote stappen met hun game. Voor Wouter en Tjeerd reden om hun Guardian af te stoffen. Toch?





Als op 10 januari 2019 bekend wordt dat Bungie en uitgever Activision na een samenwerking van acht jaar met elkaar breken, zijn Destiny-fans blij. Want in ogen van deze fans is Activision het kapitalistische symbool voor veel zaken die niet lekker gingen in Destiny, zoals de snelheid en (dus) matige kwaliteit waarmee sommige uitbreidingen moesten worden uitgebracht, de PlayStation-exclusiviteit van bepaalde content en – natuurlijk! – de microtransacties.

OP DE GOEDE WEG

Dit beeld wordt nog eens bevestigd als Bungie, inmiddels zo vrij als een vogeltje, een paar populaire aankondigingen doet: Destiny 2 zal een free-to-play-versie (New Light) en een cross-save-feature krijgen, de PlayStation-exclusiviteit verdwijnt, het wordt nieuwe spelers makkelijker gemaakt om aansluiting te krijgen én Destiny 2 zal de weg naar Steam maken. Daarnaast is Bungie qua content sowieso op de goede weg, want ook al was de vorige DLC Forsaken commercieel gezien niet het grote succes wat vooral Activision nodig had, onder de spelers werd deze uitbreiding gezien als misschien wel het beste dat we tot nu toe in Destiny hadden gezien.
Met Shadowkeep wordt deze weg voortgezet. Het is daarnaast met al de veranderingen die al zijn doorgevoerd een enorme mijlpaal in de reeks.

IEDEREEN DOET MEE!

Het mooie aan Shadowkeep is dat iedereen weer kan instappen, want alle items die je in de game had verzameld, krijgen een power boost naar level 750. Zo hoef je niet te grinden voordat je kunt meedoen in de missies en strikes die Shadowkeep voor je in petto heeft. Dat geldt dus ook voor de gratis versie van Destiny 2, waarmee je de volledige vanilla-versie van de game krijgt, maar ook kunt deelnemen aan missies van de Shadowkeep-content, zodat je makkelijk met je vrienden kunt meespelen en kunt bepalen of je wil betalen voor de volledige versie.
Ook nieuw is Armor 2.0, waarbij de RPG-saus straks van je gear druipt, want je kunt je armor en de eigenschappen die het heeft, op allerlei verschillende manieren samenstellen in Shadowkeep.

PASS OP DE PLAATS

Destiny liep in een relatief nieuw genre jarenlang voor de muziek uit, maar duikt nu ineens ook op een trend die al massaal is omarmd door andere games: de Battlepass. Waar je voorheen nog een jaarpas moest kopen voor de seizoenen in Destiny 2, koop je nu per seizoen een pass die verdomd veel lijkt op het Battlepass-systeem van Fortnite, waarbij progressie visueel inzichtelijk wordt en betalende spelers de extra beloningen van het seizoen kunnen verdienen.

FRISSE TORNADO

Het ziet er naar uit dat Destiny steeds meer groeit richting de game die het in potentie altijd al was, boordevol content en een rijk loot- en upgradesysteem. En in plaats van alleen interessant te zijn en te blijven voor de spelers die al die tijd zijn gebleven, opent Bungie nu ook (weer) de ogen voor nieuwe en verloren spelers die hiermee weleens de liefde voor Destiny kunnen (her)vinden.
Shadowkeep is uiteindelijk 'maar' een DLC, maar de tornado die met deze update in Destiny 2 opsteekt, is de status van frisse wind ruimschoots ontstegen. ✖



weetje · weetje

Vanaf nu kun je de progressie die je boekt op je ene platform (bijvoorbeeld PS4) ook terugzien op je andere platforms (bijvoorbeeld pc of Xbox One). Ideaal als je vrienden op meerdere platforms hebt; dan hoef je maar één keer te grinden!









TJEERDS GUARDIAN

AWOKEN TITAN

Power level: 542
Tofste gear: Exotic One Eyed Mask



Mijn Titan heeft al heel wat avonturen meegemaakt: raiden samen met de stagiairs, de wekenlange grind voor die verdraaide Vex Mythocast, een 24-uurs Destiny 2-marathon, het plezier in Gambit, de fantastische Forsaken-expansie die me weer volledig de game in zoog ... en daarna weer een hele tijd niets.

Destiny heeft me bij tijd en wijle bij de kladden weten te grijpen met sterke updates, maar tussentijds verloor ik vaak de interesse bij de endgame van die expansies. Precies op het moment dat je maten nodig hebt die je bij willen staan in de zwaardere missies en raids.

De armor gaat worden afgestoft voor Shadowkeep, zeker met de nieuwe cross-save, waardoor ik niet alleen op mijn PS4, maar ook op mijn pc los kan gaan. En dat is (zeker voor de Crucible) voor mij mega-interessant.



WOUTERS GUARDIAN

AWOKEN TITAN

Power level: 606
Tofste gear: The Wardcliff Coil



Ik begon mijn Destiny 2-avontuur als een Warlock tijdens de 24-uursstream met Tjeerd, net zoals ik in de eerste Destiny m'n coole, lange jas liet wapperen. Maar al snel na deze begindagen stapte ik over naar de Titan, die eigenlijk m'n alt was in Destiny 1, en heb daar de meeste uren in gepompt. Niet zozeer in Curse of Osiris, want daar was ik vrij snel klaar mee nadat ik de review had geschreven, en ook de Warmind-DLC wist me amper te boeien, maar toen Forsaken eenmaal uitkwam ...

Typisch dat Destiny 2 precies hetzelfde deed als z'n voorganger, en dat pas de derde add-on ervan écht de moeite waard werd. Maar Forsaken veranderde de loot shooter/MMO/sharedworld shooter net zo intrinsiek als The Taken King dat met z'n voorganger deed, dus moést ik wel weer spelen, nietwaar? Het duurde lang voordat ik mezelf zover wist te krijgen, maar toen ik eenmaal ruimte op m'n PS4 had gemaakt om alle updates en de uitbreiding te installeren, begon er een flink solo-avontuur. Yup, ik deed het meeste in m'n eentje, per slot van rekening was onze Guild (de Alpha Omegas) in stukken uiteen gevallen en was er nog genoeg content om alleen te verkennen.

Het verhaal was leuk (hoewel ik flink op m'n vuist moest bijten omdat de legendarische Nathan Fillion, Cayde-6's stemacteur, was vervangen door Nolan North), maar vooral de activiteiten die daarop volgden. Er zijn een paar epische Strikes, die ik het liefst op Heroic deed, ik vermaakte me ernstig lang met bepaalde Public Events, in de Crucible sta ik meer m'n mannetje dan in welke shooter-multiplayer dan ook en Gambit is wat mij betreft een zeer geslaagde mix tussen PvP en PvE. Ik behaalde de ene na de andere Triumph en voordat ik het wist, was ik Power Level 600, zonder ook maar een Fireteampje te hebben gehosseld ...



BUNGIE OVER HUN BREAK MET ACTIVISION

Tijdens de Gamescom van dit jaar sprak ik met UI/UX Director Orvar Halldorsson en Principal Producer Scott Taylor over Shadowkeep, en natuurlijk kon ik het niet laten om hen te vragen naar de scheiding tussen Bungie en Activision. Wat is er veranderd?

Scott: "Voor ons als ontwikkelaar is er niet veel gewijzigd. We hebben altijd het gevoel gehad dat we konden doen wat we wilden, ook toen we met Activision werkten, en nu we onafhankelijk zijn, voelt dat nog steeds zo."

Orvar: "Het enige dat echt anders voelt, is dat we nu ondervinden hoe het is om een echte uitgeefafdeling op poten te zetten. [...] Dat is best een uitdaging."

Scott: "Al met al lijkt er dus niet veel veranderd, omdat onze focus altijd bij de game is geweest en we altijd vooral een awesome game wilden maken – en dat is altijd hetzelfde gebleven. Nogmaals, het is niet veel anders dan voorheen, maar op een goede manier!"



We weten niet hoe het met jou zit, maar bij ons is de hype voor Half-Life 3 nooit verdwenen. Graddus keert terug naar november 2001, toen hij het origineel voor de PlayStation 2 speelde, een pretsigaret rookte en onbedoeld de pervert uithing!



GRADDUS Z'N GAMEMONUMENT

HALF-LIFE

TRIIIIIING!!! Yes, eindelijk is dat saaie blokuur wiskunde afgelopen! Van alleen maar lol + lol = hihi op je rekenmachine invoeren, krijg je al snel genoeg. Ik kijk in mijn agenda: vrijdag 30 november 2001. Als ik het laatste uur Grieks skip, heb ik weekend. De beslissing is snel gemaakt en met piepende banden fiets ik naar huis.

Te veel d/t-fouten?

Eenmaal op mijn jongenskamer, compleet met Star Wars: Episode 1- en Cindy Crawford-posters, plof ik op de bank. Naast me ligt het feloranje doosje van Half-Life voor de PlayStation 2. De afgelopen jaren hoorde ik van op pc-gamende schoolmaatjes steevast hoe briljant die shit is, en ook de Power Unlimited is lyrisch. Zucht, hoe vet moet het zijn om voor dat blaadje te schrijven. Eerst die 5 voor Nederlands maar eens opschroeven ... [Laat me raden: te veel d/t-fouten? – Ed]

Ondanks de irritante laadschermen is alle lof voor Half-Life terecht: de intro, waarbij je in een metrokarretje door de Black Mesa Research Facility zoeft en vrij zicht hebt op alle weirde experimenten, is serieus het beste wat ik ooit in gaming heb meegemaakt. Ik ben archaïsche shooters als Quake gewend, en 007: Agent Under Fire. En dan komt er zo'n eigenwijs meesterwerk dat de lat zó hoog legt, dat andere ontwikkelaars een paar stelten nodig hebben om het überhaupt nog te kunnen zien. 'Eten!', roept mijn moeder. 'Jahaaaaa!', schreeuw ik terug. Ik vraag me af waarom ik de laatste tijd zo geïrriteerd op mijn ouders reageer. Zou het iets met de puberteit te maken hebben, ofzo?



It's game time!!!

Na het eten ren ik de trap op en doe mijn kamerdeur op slot. It's Half-Life time!!! Ik ben ongeveer op de helft, gok ik, zo rond het moment dat Gordon Freeman voor het eerst buiten het Black Mesa-complex komt.

> **"Ik schiet net een zombie door z'n kop als mijn Nokia 3310 *piep-piep* doet."**

De game is inmiddels aardig pittig; vooral die menselijke soldaten zijn een pain in the ass! Om m'n struggles te verlichten, pak ik mijn 'geheime' kistje erbij met daarin, naast 50 gulden en wat analoge porno, een dubbeldikke djonko. Voor de concentratie, je weet toch.

Ik schiet net een zombie door z'n kop als mijn Nokia 3310 *piep-piep* doet. Een sms'je van Jessica. Zeker niet de knapste chick op school, maar wel met een stel mooie, grote euh ... ogen. "Zal ik vanavond bij jou huiswerk maken? ;-)", stuurt ze. "Is goed", antwoord ik, "Kom maar rond 22u, ben nog ff bezig."

De snaak gaat in de fik en de bedwelmende dampen stijgen direct naar mijn hoofd. Ik moet zeggen dat ik er nooit echt goed tegen heb gekund, maar deze is wel heeeul sterk. Liep die Gordon altijd zo waggelend? Wat een rare geluidjes maken die Headcrabs eigenlijk. En is dat een euh, een cucta ... tatcu ... cactus?!? Woehoehoe, ik ben melig man.

Arme scientists

Alles komt ongeveer tien keer zo hard binnen, al is dat bij een game als Half-Life niet eens nodig. Overal gebeurt wel wat. Guards die het aan de stok krijgen met monsters, monsters die worden geëlektrocuteerd door een loshangende stroomdraad en natuurlijk die arme scientists, die op de meest gruwelijke manieren aan hun eind komen.

Daartussendoor loop ik als Gordon Freeman met mijn koevoet te beuken en het gaat me verrassend goed af. Fuck, wat is dit vet! Ik ga er helemaal in op, vooral als ik de zieke Gluon Gun in handen krijg die vijanden met één druk op de knop letterlijk tot stof verpulvert. Typisch Half-Life: net op het moment dat je denkt dat je het beste wel gehad hebt, gooit de game een nieuwe plons vetheid in je smoel. Ook de omgevingspuzzels, vaak gebaseerd













op timing, precisiesprongen en het mollen van de juiste objecten, vervelen niet. Ik hoop bijna dat hier in de toekomst een volledige game over komt ... Iets met portalen als extra gimmick misschien?

Piep-piep doet mijn Nokia 3310. Hé, een sms'je van Marieke, een van de knapste chicks van school! "Hoi, dank je voor je hulp laatst met geschiedenis. Ik had een 8 voor m'n proefwerk! Heb je zin om vanavond wat te doen?" "Tuurlijk, 22u bij mij?" Iets aan de hele situatie komt me bekend voor, maar ik kan er mijn vinger niet op leggen wat. Die verdomde pretsigaar ook ...

'Game over'

Ik ben nu bijna bij het eind. Ik voel het! Via de Lambda Core word ik naar Xen geteleporteerd, de thuisbasis van de aliens. Het ziet er best indrukwekkend uit allemaal, zo met die organische alien-shit, maar wat mij betreft is het toch het minste gedeelte van de game. Juist de alledaagse herkenbaarheid van de Black Mesa Facility is zo cool.

Precies om 22:00 wordt er aangebeld. Mijn ouders zijn niet thuis, dus strompel ik wazig de trap af naar de voordeur. Ik doe open. Op de stoep staat Jessica, met vlak naast haar Marieke. "Pervert!", roepen ze in koor, "Zogenaamd 'per ongeluk' tegelijk met ons afspreken. Dacht je echt dat wij ons zouden lenen voor je seksuele fantasietjes?!" Beide dames geven me een harde klap in m'n gezicht. Whoops, ik heb wat uit te leggen, maandag op school ...

Verbaasd strompel ik naar boven en installeer ik mezelf voor m'n PS2. 'Game over', staat er op het scherm. Vergeten te pauzeren. En m'n laatste save was zeker vier uur geleden. Ach ja, het is niet alsof ik vanavond iets anders te doen heb. Opgewekt druk ik op Start. Black Mesa, here I come! Again ... ✖

EN COUNTER-STRIKE DAN?

Counter-Strike (CS) begon als multiplayer-mod voor het originele Half-Life, maar oversteeg z'n bronmateriaal al snel in populariteit. In de loop der jaren verschenen er verschillende vervolgen van de tactische shooter, waarvan de laatste (het uit 2012 afkomstige Global Offensive) nog steeds extreem populair is.

Als pure consoleman heb ik CS nooit gespeeld. Sure, in 2004 verscheen er een port voor de Xbox, maar dat was maar een slap aftreksel. Toch meer weten over Counter-Strike? Neem dan contact op met mijn gewaardeerde collega Tjeerd onder lelijke-bebaarde-counter-strike-fan-die-niet-tegen-zijn-verlies-kan-in-fifa@pu.nl. In tegenstelling tot moi heeft die man CS namelijk wél uitgewoond. Wie weet schrijft hij er ooit een Gamemonumentje over ...







HIGH TECH, LOW LIFE

CYBERPUNK 2077 IS, EUH, ÉRG CYBERPUNK!

Het is begrijpelijk waarom Cyberpunk 2077 voor velen dé game van 2020 gaat worden: CD Projekt Red heeft z'n status als AAA-ontwikkelaar meer dan bewezen met The Witcher-serie en de game lijkt de grootste viering van het cyberpunkgenre te worden die gaming ooit heeft gezien. Wát zeg je? Je weet niet wat cyberpunk nou precies is? No worries, we got you, fam.

ESSENTIE VAN CYBERPUNK

Cyberpunk is een genre binnen elke mogelijke media- en kunstvorm (boeken, films, games, comics, et cetera) dat technisch gezien deel uitmaakt van het sciencefictiongenre. Maar waar 'normale' scifi uiterst uiteenlopende vragen kan stellen over hoe onze toekomst eruit kan komen te zien, door de lens van bijvoorbeeld wetenschap of buitenaards leven, verkent cyberpunk een veel specifieker (en vooral pessimistischer) toekomstbeeld: een maatschappij die volledig uit elkaar is gevallen, vaak door toedoen van allesbepalende megacorporaties en radicale technologische vooruitgang.

Beide ontwikkelingen resulteren in het centrale thema van cyberpunk tot het verlies van menselijkheid. Want kun je jezelf nog wel écht een mens noemen als de helft van je lichaam is vervangen door bionische implantaten en je een slaaf bent van een ultrakapitalistisch systeem? Zoals je merkt: cyberpunk is een dystopisch en tamelijk ongezellig genre. Ondanks al die narigheid is cyberpunk toch razend populair, want ja, de vraagstukken worden alleen maar relevanter en het duistere stijltje is stiekem toch wel erg sexy. Het heeft iets onmiskenbaar moois, die donkere, dichtbebouwde megasteden die worden geaccentueerd door de kleurrijke neonlichten van gigantische reclameborden. Het (al dan niet bionische) oog wil ook wat.

WORTELS VAN CYBERPUNK

Het ontstaan van cyberpunk is te danken aan schrijvers die be-

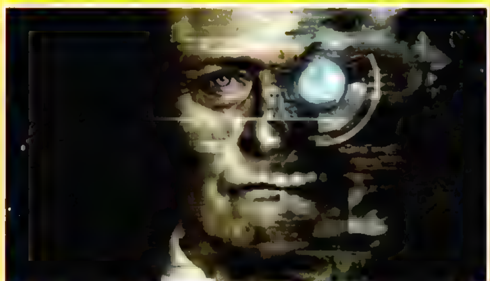






OBSERVER

(2017 - PS4, Xbox One, PC)
Voor wie niet vies is van een beetje horror in z'n cyberpunk: deze (net als CyberPunk 2077) Poolse game draait om een wereld waarin duizenden mensen het loodje hebben gelegd door een digitale plaag. Jij speelt een 'observer' die mensen kan ondervragen door hun gedachten te hacken. Met in de hoofdrol 'onze' onlangs overleden held Rutger Hauer.



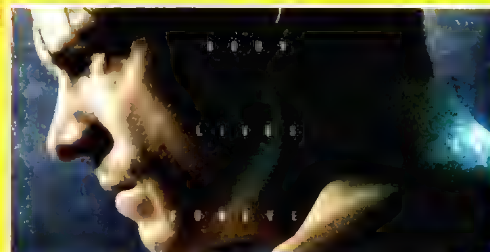
TOTAL RECALL

(1990 - blu-ray, dvd)
Meesterwerk van Paul Verhoeven: een klassieke cyberpunkfilm over een man die aan z'n dystopische realiteit probeert te ontsnappen door kunstmatige herinneringen in z'n hoofd te laten stoppen. Vervolgens belandt hij daadwerkelijk in een groots avontuur. Wat is nog echt? Wat is een droom? (Pas op: vermijd de 2012-remake!)



ALTERED CARBON

(2018 - Netflix)
Deze uitstekende serie is gebaseerd op het gelijknamige boek uit 2002 en draait om een dystopische, 24ste-eeuwse wereld waarin de menselijke sterfelijkheid wordt omzeild. Je kunt je bewustzijn namelijk gewoon via een schijfje ('cortical stacks') overhevelen naar nieuwe lichamen ('sleeves'). Het is een ondergewaardeerd pareltje dat volgend jaar gelukkig een tweede seizoen krijgt.









gonnen na te denken over de gevolgen van de seksuele revolutie van de jaren zestig, de drugscultuur van de jaren zeventig en het overdreven, door technologie gedreven kapitalisme van de jaren tachtig. Hoe een toekomst eruitziet die wordt gedomineerd door consumptie, technologie en lichamelijk genot? Het antwoord staat in boeken als De Elektrische Nachtmerrie (Do Androids Dream of Electric Sheep?) van Philip K. Dick en Zenumagiër (Neuromancer) van William Gibson, die termen als 'cyberspace' en 'matrix' populariseerden. Gecombineerd met de sombere, harde en veelal criminele kwaliteiten van het noir genre begonnen de conventies van wat wij nu als cyberpunk zien zich te vormen, en deze conventies werden alleen maar extremer toen Japan zich óók met het genre begon te bemoeien in de vorm van manga en anime als Akira.

Zo is literatuur die vragen stelde over robots en computers geëvolueerd tot een genre dat gekenmerkt wordt door hacken, kunstmatige intelligentie, het internet, virtual reality, laserwapens, elektronische muziek en



DREDD

(2012 - blu-ray, dvd)

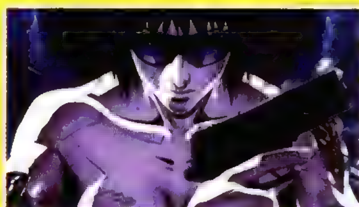
Vergeet het Stallone-vehikel uit 1995: het was deze reboot die zichzelf een eervolle verfilming van de cyberpunk-comic mocht noemen. De Judge Dredd uit de titel zit vast in een wolkenkrabber vol tot de tanden gewapende gangsters die daar de tijdvertragende drug Slo-Mo produceren. Zij weten echter niet dat Dredd de meest beruchte agent is van heel Mega-City One.



GHOST IN THE SHELL

(1990 - blu-ray, dvd)

In 2029 (welp, da's inmiddels over een jaar of tien!) is cybernetica dusdanig geavanceerd dat breinen ('ghosts') continu online zijn en overgeplaatst kunnen worden in nieuwe lichamen ('shells'). Major Motoko Kusanagi is op zoek naar de mysterieuze Puppet Master, die valse herinneringen in de ghosts van mensen hackt. Helaas staat alleen het prachtige vervolg nog op Netflix. Vermijd wederom de remake!



SYNTHWAVE-MUZIEK

(Spotify, Soundcloud, YouTube)

Als cyberpunk een officiële soundtrack zou hebben, dan zou het dit subgenre van elektro zijn, dat geïnspireerd is door retrofuturisme en de soundtracks van eighties scifi-, actie- en horrorfilms. Kies vooral voor de iets hardere en duistere artiesten, zoals Carpenter Brut, Perturbator en Scandroid, voor die maximaal smerige cyberpunk-vibe.



AKIRA

(1988 - blu-ray, dvd)

In een verscheurd Neo-Tokyo raakt Tetsuo verzeild in een mysterieus motorongeluk. Wanneer hij wakker wordt, blijkt hij over psychische krachten te beschikken die hem al snel mentaal en fysiek te veel worden. Medeganglid Kaneda probeert hem te helpen en hiermee het einde van de wereld te voorkomen. Wellicht de belangrijkste anime ooit gemaakt!



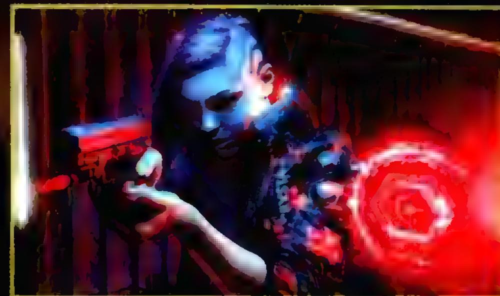


transhumanisme (de grenzen van het lichaam verleggen door middel van cybernetica – een robotpiemel dus, bijvoorbeeld). En ja, ook de invloed die videogames op onze ontwikkeling hebben, wordt in cyberpunk regelmatig verkend. Sterker nog, 'wat als videogames een cyberpunkje doen' is in feite het uitgangspunt van het boek/de film Ready Player One.

RELEVANTIE VAN CYBERPUNK

'Ja, allemaal leuk en aardig, maar ouwe deprimerende scifi is niet mijn ding', hoor ik sommigen al zeggen. Euh, weet je dat zeker? Want als je genoten hebt van films als The Matrix, series als Black Mirror en games als Final Fantasy VII of Watch Dogs, dan heb je je de invloeden en het belang van cyberpunk beter laten smaken dan je wellicht dacht. Sterker nog, de ideeën en esthetica van cyberpunk zijn anno 2019 weer helemaal hip en relevant, en het zou vrij duidelijk moeten zijn waarom. De gevaren waar het genre voor waarschuwt, zijn vandaag de dag een iets te herkenbare realiteit geworden. Kijk maar naar de protesten in Hong Kong, waar ontelbare mensen het tegen de overheid opnamen en camera's met gezichtsherkenning neerhaalden; het leek rechtstreeks uit Akira te komen. Kijk maar naar immer groeiende megaconglomeraten als Disney, die blijkbaar niet willen stoppen voordat ze héél de entertainmentwereld bezitten. Kijk naar hoezeer we steeds afhankelijker worden van technologie! We zijn zo'n beetje versmolten met onze smartphones en social media, maar zijn tegelijkertijd collectief nog nooit zo depressief en eenzaam geweest. Stiekem leven we al jaren in een cyberpunkmaatschappij, en dat is waarom we allemaal – onbewust – ontzettend uitkijken naar Cyberpunk 2077. Want wat er in fantasievolle spelletjes gebeurt, kan onmogelijk in het echte leven gebeuren. Toch ...?! ✖





DEUS EX-GAMES

(2000-2016 - diverse platforms)

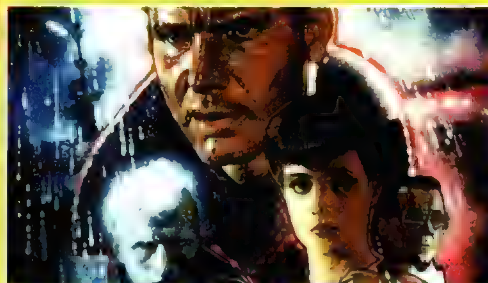
Elke van de vier hoofdgames in deze RPG-serie zijn geweldige cyberpunk-titels waarin duistere facties de wereld willen overnemen en de nadruk op lichamelijke implantaten de machtsdynamiek continu doet verschuiven. In CyberPunk 2077 ga je veel dingen doen die je in Deus Ex al deed, en in veel opzichten kun je 2077 zelfs zien als een next-gen Deus Ex. Spelen dus, die hap!



BLADE RUNNER

(1982 - Netflix, blu-ray, dvd)

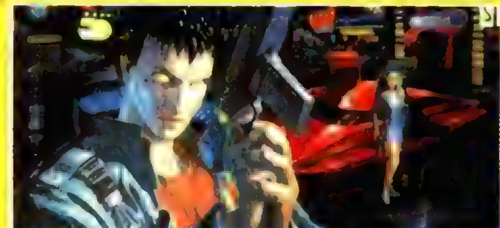
Zonder twijfel het meest toonaangevende stukje cyberpunk-media ooit gemaakt. Deze verfilming van het elders genoemde boek De Elektrische Nachtmerrie gaat om een 'blade runner' die rebelse kunstmatige mensen ('replicants') opjaagt; een missie die allerlei existentiële vragen oproept. Met een glansrol voor de eerder genoemde Rutger Hauer.



CYBERPUNK 2020: 2ND EDITION RULEBOOK

(1990 - talsorianstore.com)

Uiteindelijk is er geen betere manier om je op CyberPunk 2077 voor te bereiden dan door het simpelweg spelen van de pen-en-papier-RPG waar het op is gebaseerd. Nodig wat vrienden uit, drink er wat Fristi's bij en dompel je onder in deze iconisch vuige wereld. En laat je niet gek maken door oplichters: je kunt het boek nieuw online kopen voor slechts 30 dollar (excl. verzendkosten).

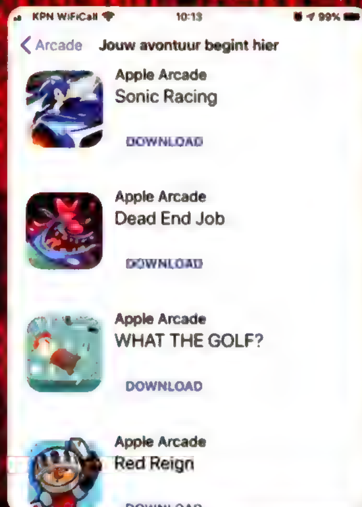


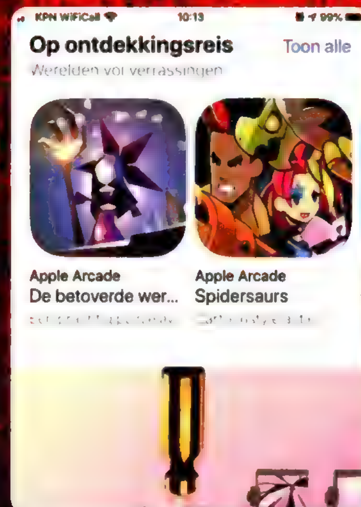


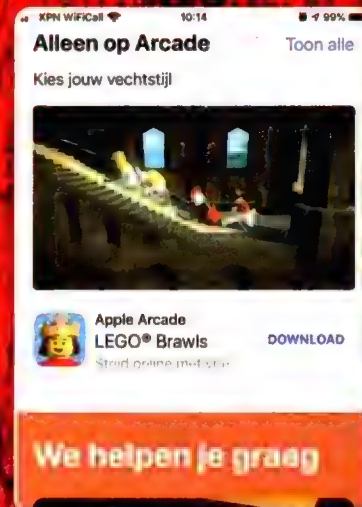
ABONNEE? ABOJA!

APPLE ARCADE









Apple doet weer een poging om gamers bij hun consoles weg te lokken. En nee, deze keer niet met een Apple Pippin 2, maar met een gloednieuwe abonneedienst. En het zou ze deze keer nog kunnen lukken ook!

Afgelopen maand werden niet alleen een stel verse iPhones en een opgefrist OS geïntroduceerd (iOS 13), maar ook een dingetje genaamd Apple Arcade. Nee, dat is geen nieuw apparaat of nieuwe app, maar een nieuw tabblad in de App Store waar je je voor 4,99 euro per maand op kunt abonneren.

NU AL CONCURRENTIE?

Een week na de release van Apple Arcade kondigde Google een identieke dienst aan: Google Play Pass. Zelfde idee, zelfde prijs en met de bonus dat je het eerste jaar slechts 1,99 euro per maand betaalt. Toch ben ik hier veel minder van gecharmeerd, simpelweg omdat het gamesaanbod uit voornamelijk oude, oninteressante games bestaat.

Eenmaal geabonneerd, kun je élke game in Apple Arcade zonder verdere kosten spelen. Dat zijn er op het moment van schrijven zo'n 60, en Apple belooft dat 't er meer dan 100 zullen zijn voor het eind van het jaar. En als je vijf euro per maand veel geld vindt voor 'simpele smartphonespelletjes die je zelden aanraakt'; weet dan dat alle games onder de supervisie van Apple zijn gemaakt, dat vele daarvan exclusief zijn voor Apple Arcade, dat de games géén reclame of microtransacties bevatten en dat alle games offline werken, aangezien je ze gewoon naar je apparaten downloadt. Gewoon goede, complete games, zonder gezeik dus.

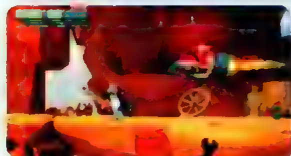
NO-BRAINER

De kers op de taart? Je hebt maar één abonnement nodig voor het hele gezin, want Apple Arcade mag met in totaal zés accounts worden gedeeld. Zestig euro per jaar voor ongelimiteerd gamen voor het hele gezin? Geen ouder die dat kan weerstaan, al helemaal niet als je beseft dat de games speelbaar zijn op elk mogelijk Apple-apparaat: iPhone, iPad, Macbook, iMac én Apple TV. En de synchronisatie tussen die apparaten is zo goed dat als je een game halverwege stopt op je iMac, je in de bus op je iPhone verder kunt spelen waar je gestopt was. Lekker.
Ook erg sexy: iOS 13 ondersteunt PS4- en Xbox One-controllers, dus Apple Arcade kan ook gewoon gespeeld worden met de controllers waar je zo vertrouwd mee bent. Kans is groot dat jij dus al alles in huis hebt om optimaal van Apple Arcade te genieten.

OORDEEL

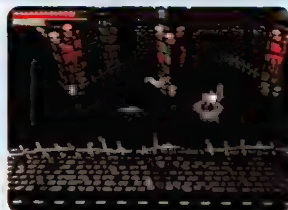
Prijs? Laag! Kwaliteit? Hoog! Hoewel we een collectief soort abonnementenmoeheid ervaren, valt moeilijk te ontkennen dat Apple Arcade zeer veel waar voor z'n geld biedt.
Gezien de nadruk op (voornamelijk) indiegames zullen de grote consolemakers zich nog geen zorgen hoeven maken, maar het zou me niet verbazen als twijfelende ouders liever voor Apple Arcade gaan voor hun bestaande iPad, iPhone enzovoort, dan bijvoorbeeld voor een (in hun ogen) dure Switch. ✖

MIJN FAVO APPLE ARCADE-GAMES



LEGO BRAWLS

Dit is basically Super Smash Bros. Lite, maar dan met Lego-poppetjes en een King of the Hill-modus waarbij je zones moet bezetten. Dom, hilarisch, en het leukste multiplayer-spelletje op Apple Arcade.



BLEAK SWORD

Bikkelharde actiegame met verrassend goede controls, zelfs op een touchscreen. Inclusief Dark Souls-achtige staminameter. Verslavend!



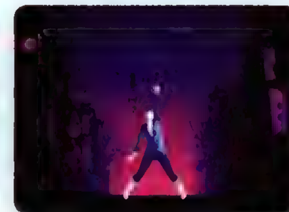
EXIT THE GUNGEON

Geweldige spin-off van Enter the Dungeon, waarbij het perspectief verschoven is van isometrisch naar volledig 2D. Schieten, springen, ontwijken, herhaal. Stopt de 'arcade' in Apple Arcade.



THE PINBALL WIZARD

Een koddige fantasy-avonturengame in de vorm van een ... flipperkastspel! Elke 'flipperkast' is een kamer van een toren die je moet beklimmen. Zo'n origineel idee waarvan je je afvraagt waarom het niet eerder is bedacht.



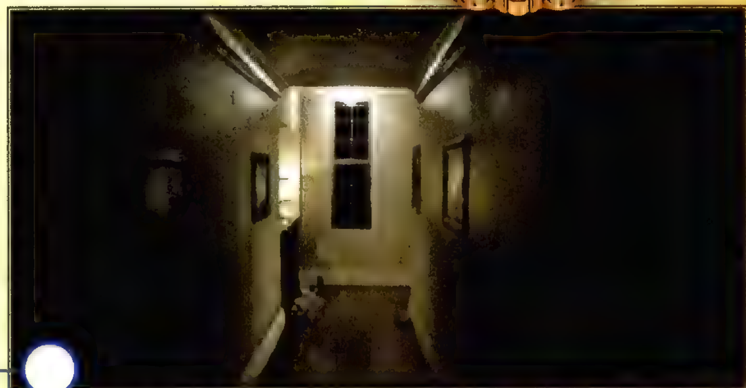
SAYONARA WILD HEARTS

De game waar Apple hun nieuwe dienst mee launchte is de hype meer dan waard. Zelfs al lijkt het soms meer een interactieve muziekvideo dan een 'echte' videogame. Lekker psychedelisch.

De geschiedenis van Konami vs Kojima



Nu Kojima met Death Stranding op het punt staat zijn eerste game buiten de vertrouwde muren van zijn voormalig werkgever Konami uit te brengen, leek het Jurjen interessant de geschiedenis van Kojima, Konami en hun breuk eens nader te beschouwen. Hoe heeft het zo ver kunnen komen?



Begin 2015 lijkt alles nog koek en ei tussen het management van Konami en Hideo Kojima. Dankzij de ontwikkeling van zijn even eigenzinnige als hooggeprezen Metal Gear Solid-serie is Kojima verreweg de beroemdste ontwikkelaar van Konami, en voor velen ook het gezicht van deze Japanse ontwikkelreus.
De waardering lijkt ook van Konami zelf te komen, aangezien het management Kojima in 2011 nog bevorderde tot vicepresident van Konami Digital Entertainment, een functie waarin hij alle belangrijke games van Konami overziet.
In maart 2014 verscheen Ground Zeroes, een voorproefje op Metal Gear Solid V, dat later in 2015 moet verschijnen. Dat voorproefje wordt door pers en fans dolenthousiast ontvangen, net als de speelbare teaser (genaamd P.T.) van Silent Hill, een game die Kojima op verzoek van Konami in ontwikkeling heeft genomen.
Zie je wel, alles koek en ei tussen Konami en Kojima! Maar dan ontstaan de eerste scheurtjes in dat beeld.



Machtsstrijd

In maart 2015 ontdekt een Reddit-gebruiker dat de naam Hideo Kojima van de Metal Gear Solid-website is verwijderd, en dat de naam van de studio Kojima Productions Los Angeles is veranderd in Konami Los Angeles Studio.
Op 20 maart meldt Gamespot dat er een machtsstrijd binnen Konami woedt, en dat Kojima en zijn staf na het voltooien van Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain waarschijnlijk zullen vertrekken bij Konami.
Een dag later komen Konami en Kojima met een gezamenlijk statement waarin ze aangeven dat Kojima 100 procent betrokken blijft bij de ontwikkeling van Metal Gear Solid 5. Tegelijkertijd verschijnen vacatures op de website van Konami; er worden ontwikkelaars gezocht voor een volgende Metal Gear Solid-titel.
Een maand later kondigt Konami aan dat de speelbare teaser van Silent Hill uit de PlayStation Store zal worden verwijderd. Later maakt Konami bekend dat de game is gecanceld.
Op dat moment begrijpt de hele wereld dat alles niet langer koek en ei is tussen Konami en Kojima.





Een lange vakantie

Op 1 september 2015 verschijnt Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, en de game wordt wereldwijd enthousiast ontvangen door zowel fans als pers. Samuel geeft de game een 97 in de PU en hij staat niet alleen in zijn lof, gezien de 10/10 van IGN, 10/10 van Gamespot en 40/40 van Famitsu.
Op 9 oktober wordt binnen Konami een afscheidsfeestje voor Kojima gegeven, waarvan foto's op internet verschijnen. Maar op de vraag of Kojima dan echt bij Konami vertrokken is, antwoordt een woordvoerder van Konami dat Kojima slechts 'op een lange vakantie is'.
Ondertussen heeft iedereen wel door dat die 'lange vakantie' een al dan niet vrijwillig ontslag inhoudt. En anders begrijpen ze dat wel na de Game Awards die eind 2015 worden uitgezonden. Daar zou Kojima aanwezig zijn om awards voor zijn game in ontvangst te nemen, maar dat feest ging niet door.
Gastheer Geoff Keighley, tegen de camera: "Meneer Kojima had elke intentie om hier te zijn, maar helaas







heeft een advocaat van Konami het hem verboden." En daarmee werd de koek volledig vertrapt en het ei voor altijd gebroken.

Nog gekker

Het lijkt waanzin dat Konami zijn grote ster Kojima zomaar zonder heldere reden afdankt, om nog maar te zwijgen over de manier waaróp. En het zou nog gekker worden.
Sinds Kojima's 'ontslag' spraken eveneens vertrokken werknemers van een politiestaat-achtige sfeer binnen Konami, waar personeel moest uit- en inchecken voor lunchpauzes, namen van personen die te laat lunchten openbaar werden gemaakt en camera's het personeel in de gaten moesten houden. Personeel dat Konami had verlaten, scheen moeite te hebben bij andere ontwikkelaars aan de slag te komen, hoogstwaarschijnlijk door inmenging van Konami.
Tel daarbij op de focus op mobile games die Konami momenteel heeft, en het is niet vreemd dat Konami zijn credits bij de meeste gamers ondertussen wel heeft verspeeld.



weetje • weetje

Konami is een familiebedrijf dat tegenwoordig wordt aangevoerd door Takuya Kozuki, de zoon van oprichter Kagemasa Kozuki.

Toch is er wel degelijk een andere kant van het verhaal, en om dat te begrijpen is het zaak om even wat dieper in de geschiedenis van Konami te duiken.

Van jukeboxen naar arcadekasten

In 1969 begon de toen 28-jarige zakenman Kagemasa Kozuki een bedrijfje dat zich richtte op de verhuur en reparatie van jukeboxen, apparaten die muziekplaten afspeelden als je er muntjes in gooide. Vier jaar later werd de focus verlegd naar iets wat toen nog heel nieuw was: arcadekasten, oftewel apparaten waar je games op kon spelen als je er muntjes in gooide. De naam van het bedrijf werd veranderd in Konami, waarbij het stukje 'Ko' verwijst naar Kozuki, de andere lettergrepen verwijzen naar de namen van zijn partners.
Kozuki's motivatie om begin jaren zeventig van jukeboxen over te stappen op arcadekasten was helder: videogames waren een rage, de vraag naar arcadekasten was groot, dus viel er veel geld mee te verdienen. Met wélke games dat geld precies verdiend werd, leek zakenman Kozuki toen nog niet te deren.

Frogger

De eerste games van Konami waren geen artistieke hoogvliegers maar eenvoudige klonen van games als Pong en Space Invaders.
Dat veranderde in 1981, toen Konami het ingezonden idee van tiener Robert Papas in ontwikkeling nam. Die had een game bedacht waarin je met een kikker vanaf de onderkant van het scherm allerlei gevaren moest trotseren om de bovenkant te bereiken – iets compleet anders dan de ruimteschietspellen die in die tijd populair waren.
De game heette Frogger en werd in de vroege jaren tachtig Konami's grootste hit, zowel in arcades als op homecomputers. Kozuki leerde dat hij met originele software van creatieve geesten veel meer kon verdienen dan met eenvoudige klonen, wat hem aanspoorde meer creatieve geesten in dienst te nemen en ze aan te sporen met die originele software te komen.

Vruchtbare periode

De eerste helft van de jaren tachtig lijkt Konami zich nog vooral te specialiseren in zijwaarts scrollende schietspellen als Scramble, Super Cobra en Gradius. Maar dan maakt het bedrijf tussen 1985 en 1987 een artistiek gezien uitzonderlijk vruchtbare periode door. Zo verschijnt in 1986 Castlevania van Hitoshi Akamatsu en verschijnen in 1987 Contra van Shigeharu Umezaki en Metal Gear van … Hideo Kojima.
Zodoende begint in 1987 met Metal Gear de carrière van Kojima die in 2015, bijna dertig jaar later, zo jammerlijk zou eindigen bij de release van Metal Gear Solid 5. Een carrière waar Kojima in belandde, omdat het hem niet lukte om filmmaker te worden ...

Verplicht films kijken

De jonge Kojima krijgt van zijn ouders een opvoeding die ook naar Japanse standaarden best apart is. Zo kijkt hij samen met zijn ouders en twee grotere broers elke avond een film, waarbij niet op het leeftijdadvies wordt gelet, en mag hij pas naar bed als deze is afgelopen. Als Kojima 10 jaar oud is, krijgt hij van zijn ouders geld om alleen naar de bioscoop te gaan, op voorwaarde dat hij de film bij thuiskomst met zijn ouders bespreekt.
Het is niet zo vreemd dus dat Kojima al op jonge leeftijd besluit dat hij filmmaker wil worden. Met vriendjes en zijn eerste goedkope camera maakt hij al wat zombiefilms, maar omdat er in zijn omgeving geen filmopleidingen zijn, moet hij een andere studierichting kiezen. Mede doordat hij na de dood van zijn vader (Kojima is dan 13 jaar) een groot deel van zijn jeugd in armoede heeft doorgebracht, besluit hij voor de zekerheid van een financiële opleiding te gaan.
Gelukkig ontdekt hij tijdens zijn studietijd de NES.













Verliefd op games

"Tijdens mijn studie schreef ik in mijn vrije tijd romans", herinnert Kojima zich tijdens een interview met The Guardian. "Maar zelfs dat deed ik omdat ik eigenlijk films wilde maken. Ik hoopte prijzen met mijn boeken te winnen, zodat ik misschien de kans kreeg er films van te maken." Rond die tijd zag hij voor het eerst een NES, Nintendo's eerste console. "Ik begreep meteen dat dit een alternatieve route was naar het maken van filmachtige ervaringen."
In hetzelfde interview legt Kojima uit dat hij niet het gevoel heeft dat hij met zijn carrière in de videogames voor 'second best' is gegaan. "Hoewel het waar is dat ik in de game-industrie ben beland omdat het niet lukte tot de filmwereld door te dringen, werd ik al snel verliefd op games. Het is zo anders dan film: het is interactief en je moet mensen op een andere manier begrijpen. Ik werd verliefd op de kunst van het maken van games."
Zijn keuze om na zijn studie in 1986 bij Konami te solliciteren, had te maken met zijn angst een baan met weinig status en inkomen te krijgen. "Ik ging niet voor Konami vanwege de games die ze toen maakten, maar omdat ze op de beurs genoteerd stonden. Ze waren destijds het enige gamebedrijf dat een beursnotering had."

woetje • woetje

Konami staat in Japan niet alleen bekend om de games, maar ook om de vele sportscholen die het bedrijf verspreid over het land beheert.



Zware jaren

Zijn eerste jaren bij Konami waren zwaar voor Kojima. Omdat hij niet erg goed kon programmeren, kostte het hem moeite om zijn collega's warm te laten lopen voor zijn vaak afwijkende en originele ideeën. Lost World, zijn eerste project, werd na zes maanden gecancelled – een klap in het gezicht van de beginnende game-ontwikkelaar. Daarna mocht hij aan de slag met een game waar een andere director binnen Konami niet echt mee verder kwam. Het moest een oorlogsgame worden, want games waarin je als soldaat vijanden afknalde waren in die tijd erg populair (het was de tijd waarin Rambo: First Blood en Commando in de bioscoop verschenen).
Probleem was echter dat de MSX2, waar de game voor moest verschijnen, moeite had om veel vijanden en/of kogels tegelijk in beeld te brengen. Toen kwam de filmkennis van Kojima van pas. "Ik herinnerde me de film The Great Escape, en die inspireerde me er iets anders van te maken."
In plaats van als een Rambo soldaten overhoop te knallen, moest je in Kojima's oorlogsgame juist soldaten ontwijken. En zo kreeg de eerste Metal Gear een onderscheidend gameplay-aspect (stealth) dat het tot aan Metal Gear Solid 5 heeft volgehouden.

Adventure-games

Metal Gear was een flinke hit voor Konami, dus moesten er sequels komen. Maar na de tweede Metal Gear was Kojima wel even aan iets anders toe.
"Het was in die tijd enorm frustrerend voor me om games te maken", verzucht hij in het interview met The Guardian. Omdat hij nog steeds niet echt kon programmeren, moest hij zijn visie overbrengen op de programmeurs. "Maar ze deden het nooit precies zoals ik het wilde."
De wanhoop nabij besloot hij zijn eigen scripting engine te maken en over te stappen op statische adventure-games zonder directe actie, 'zodat ik complete controle had over wanneer een animatie of de muziek werd afgespeeld. Zo ontwikkelde ik Snatcher en Policenauts. Het was in feite mijn manier om de creatieve controle terug te pakken van de programmeurs."

Meesterwerk

In 1998 werd Kojima gepromoveerd en kreeg hij de rol van manager binnen Konami. Dat betekende dat hij zelf het team kon samenstellen waarmee hij aan de volgende Metal Gear zou werken. Hij verzamelde mensen die zijn artistieke visie het best tot leven konden wekken, zoals Yoji Shinkawa, een vormgever die Kojima in 1994 al had aangenomen. Mede dankzij Shinkawa's hulp en de filmachtige insteek van Kojima werd Metal Gear Solid (de eerste Metal Gear in 3D) een waar meesterwerk, en ook nog eens een gigantisch commercieel succes voor Konami.
Kojima kon geen kwaad meer doen en kreeg voor de sequel genoeg budget om naar Hollywood te gaan en in de persoon van Harry Gregson-Williams een heuse filmcomponist in te huren. "Dat was een groot moment voor mij. Helemaal omdat Harry van mijn games gehoord bleek te hebben."

Licenties

Natuurlijk heeft Konami in de loop der jaren ook veel games zonder 'Metal Gear' in de titel uitgebracht. Waaronder meesterwerkjes als Super Probotector, Castlevania: Symphony of the Night en Silent Hill, maar ook wat minder geweldi-











ge titels, inclusief een wagonlading aardige games van licenties als The Goonies, Turtles, Simpsons, Aliens, X-Men en Batman, met als dieptepunten waarschijnlijk Mission: Impossible, Top Gun, Riders of Rohan en Plan 9 from Outer Space.
Ondertussen bleef Konami regelmatig met nieuwe zijwaarts scrollende shooters komen, werden uiteenlopende sporten vertaald naar games (zoals het populaire Pro Evolution Soccer) en wist de ontwikkelaar heel nieuwe genres populair te maken, waaronder digitale kaartspellen, dating sims en de (ook in het Westen zeer succesvolle) ritmegames als Beatmania, Dance Dance Revolution en GuitarFreaks.
Toen het ritmegenre rond 2010 tot de laatste druppels leek uitgemolken, scoorde Konami onverwacht een grote hit in een heel ander genre ...

Verzamelgames

Dragon Collection. Zo heette de social-network-verzamelgame voor mobieltjes die Konami in 2010 uitbracht. Het werd een waanzinnige hit, die er dankzij microtransacties voor zorgde dat de inkomsten van Konami met 80 procent stegen. En dat terwijl het Konami amper tijd en geld had gekost om Dragon Collection te maken. Al snel volgde het al even succesvolle Sengoku Collection en tientallen vergelijkbare games, waaronder Star Wars- en PES-varianten.
Konami had goud aangeboord met games die ze razendsnel konden maken en de inkomsten klotsten over de plinten.

Investeringen

Iets waar je misschien niet bij stilstond in de zeven jaar die je na Metal Gear Solid 4 moest wachten tot deeltje 5 arriveerde, is dat Konami gedurende die zeven jaar de grote en dure teams van Kojima moest financieren, zonder garantie dat al die investeringen ooit terugverdiend zouden worden. Er werd wel gezegd dat Konami elk jaar een nieuwe PES móest uitbrengen om de prestigeprojecten van Kojima te kunnen financieren.
Ondertussen zag de directie van Konami dat nieuwkomers als DeNa en GREE het bedrijf links en rechts passeerden met veel eenvoudiger games voor mobieltjes.
Dus toen Konami in 2010 goud aanboorde met Dragon Collection, werden achter de schermen de bakens al verzet.

Geld verdienen

In de maand april van hetzelfde dramatische jaar 2015 waarmee dit verhaal begon, werd Hideki Hayakawa aangesteld als nieuwe directeur van Konami Digital Entertainment. In een interview met Nikkei legde de kersverse directeur uit dat het bedrijf zich voortaan meer zal richten op mobile games, omdat daar simpelweg de beste business-kansen liggen en dat bedrijven die digitaal entertainment maken nu eenmaal moeten evolueren om te overleven.
Met name Hayakawa's uitspraak dat 'mobile de toekomst van gaming is' werd door de gaming-community met hoon ontvangen. Maar als je je realiseert dat Konami uiteindelijk gewoon een bedrijf is dat geld wil verdienen, snijden Hayakawa's woorden best hout. En ook al heeft Konami tegenwoordig onder gamers een beetje de schijn van een uitgerangeerd bedrijf, het gaat dankzij de focus op mobile juist beter dan ooit, met winsten die sinds 2015 elk jaar zo'n 10 procent stijgen (naar 2,14 miljard euro in 2018).



weetje • weetje

*De **Konami-code** (omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, links, rechts, B, A) is een cheat die extra levens of andere goodies opleverde in oude NES-games als Gradius en Contra. De code werd een heus popcultuurfenomeen dat ook in games van andere ontwikkelaars te gebruiken is, bijvoorbeeld BioShock Infinite, LittleBigPlanet 2 en Rocket League.*

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Verlangen

Dat het huidige Konami niet langer het oude Konami is, doet mij als gamer ook pijn, en uiteraard vind ik het ronduit bespottelijk en verwerpelijk hoe het bedrijf met zijn personeel (en met name Kojima) is omgegaan en/of nog steeds omgaat. Maar bedrijfstechnisch gezien is Konami de afgelopen jaren toch niet verkeerd bezig geweest. En zoals de geschiedenis leert heeft het bedrijf altijd al gezocht naar de beste kansen om geld te verdienen. Ooit waren dat de grote blockbusters van Kojima en andere creatieve geesten, tegenwoordig ligt de voornaamste focus van Konami nu eenmaal op mobile.
Ondertussen heeft Hideo Kojima in Sony gelukkig een financier gevonden om zijn prestigieuze, filmachtige projecten zoals het aankomende Death Stranding voort te kunnen zetten.
En zo ontstaat dan toch nog een soort happy end, waarin de voormalig partners onafhankelijk van elkaar kunnen nastreven waar ze het meest naar verlangen.
Maar één ding mag duidelijk zijn: koek en ei zal het tussen Konami en Kojima nooit meer worden. ✖







GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

BATMAN: ARKHAM

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een redacteur de kans om zo'n smetje weg te poetsen; ditmaal is het de beurt aan Graddus met Batman: Arkham Asylum.

Jongens toch, waar gaat het heen met de wereld? Negentig procent van de bioscoopfilms draait tegenwoordig om volwassen mannen in latex pakjes, en ook videogames worden steeds meer geïnfecteerd met het sluimerende gif dat Marvel/DC heet. Ik vind het verschrikkelijk! Zijn we echt zulke schapen dat we massaal naar kiddy crap kijken, puur omdat Hollywood het ons door de strot douwt?!

Maar ja, if you can't beat 'em, join 'em. Laat ik dus eens in een van de beste titels uit het genre duiken: Batman: Arkham Asylum! De Batman-trilogie van Christopher Nolan is best tof (al is dat meer ONDANKS het feit dat er superhelden in zitten, niet DANKZIJ), dus zou het zomaar kunnen dat ik ook ga genieten van Rocksteady's action-adventure.

THE JOKER!

Een van de dingen waarom ik Batman wel oké vind, is z'n aartsvijand: The Joker. Of ie nou gespeeld wordt door Heath Ledger of (zoals in Arkham Asylum) is ingesproken door Mark Hamill, de charismatische clown is typisch zo'n bad guy die de held compleet overschaduwt. Al is dat in dit geval ook niet zo lastig. Want laten we eerlijk zijn: Bats is ongeveer even boeiend als een Tweede Kamerdebat. Hij bromt wat, hij gromt wat, maar wat hij ook doet: aan het einde van de dag is het gewoon een droplul in een vleermuizenpak.

De Joker daarentegen steelt vanaf minuut één de show. De game begint met zijn arrestatie, maar de groenharige harlekijn gedraagt zich alsof hij de touwtjes in handen heeft. Al snel blijkt waarom; het was een vooropgezet plan om Arkham Asylum te kapen! Binnen een mum van tijd zijn het gesticht, alsook het eiland eromheen, volledig bezet door de psychotische troepen van The Joker, terwijl ook Harley Quinn, Killer Croc en Scarecrow er rondstruinen. Aan Battyboy de taak om orde op zaken te stellen.

OP DE XBONE

Wat meteen opvalt, is hoe goed Arkham Asylum eruitziet voor een tien jaar oude titel. Als ik op het topje van Arkham Mansion sta en het adembenemende uitzicht over Gotham City in me opneem, voelt het echt alsof ik op de Xbone aan het spelen ben in plaats van de 360. Sowieso zit het spel tjokvol details, waarbij duidelijk is dat de makers groot fan zijn van het bronmateriaal. Neem Batmans wapperende flappercape. Dat ding wappert alsof het van fluweel is! Maar ook minder in het oog springende zaken als de hekken voor het gesticht of de in een rotswand verborgen Batcave ogen extreem authentiek. Combineer dat met top-notch voice-acting en je hebt een game die heel hard TRIPLE-A! in je gezicht schreeuwt.

Arkham Island beloont de avontuurlijke gamer. Je kunt het verhaal volgen, maar heb je even geen zin dan zijn er nog tientallen andere activiteiten. Mijn favoriet is het oplossen van de cryptische Riddler-raadsels als 'How do you reflect on your successes and failures, Batman?', waarna je je eigen spiegelbeeld moet scannen. Erg leuk en behoorlijk inventief!

ÉÉN GROTE SPEELTUIN

Ook qua gameplay kan Arkham Asylum nog prima mee. Batman is een kundige knakker die niet alleen om zich heen ramt, maar ook sluipt, vliegt en speurneusje speelt. En o ja, dan heeft ie nog een



DE OMMEZWAAI VAN EEN SUPERHELDENHATER?

Nooit gedacht dat ik een superheldenset van Lego in huis zou halen, maar door mijn goede ervaringen met Arkham Asylum is het moment toch echt daar! En ik moet zeggen: het circa 1500 blokjes tellende, uit The Lego Batman Movie afkomstige Arkham Asylum is misschien nog wel fraaier dan z'n digitale tegenhanger.

Of hiermee de definitieve ommezwaai van een voormalig superheldenhater een feit is? Dat niet, al moet ik zeggen dat die Spiderman Lego-sets er ook wel cool uitzien. Of van Iron Man. The Avengers. Black Panther. Green Lante... **loopt langzaam uit beeld richting speelgoedwinkel**

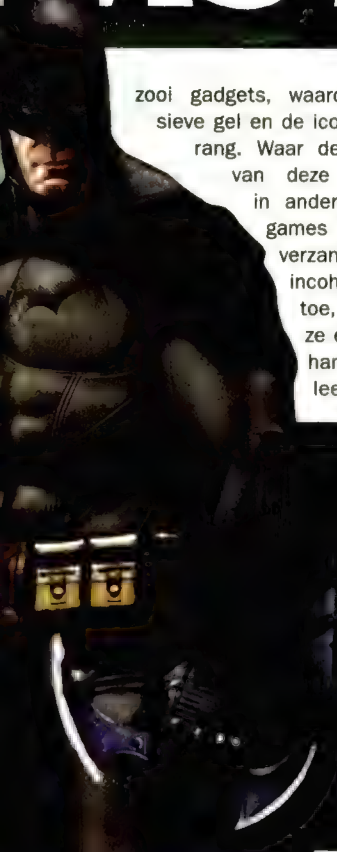








ASYLUM



zooi gadgets, waaronder explosieve gel en de iconische Batarang. Waar de combinatie van deze speelstijlen in andere, inferieure games wellicht zou verzanden in een incoherente ratjetoe, versterken ze elkaar in Arkham Asylum alleen maar.

Neem het gevechtssysteem: dat zit simpel genoeg in elkaar zodat beat 'em up-n00bs een kans hebben tegen Bane, maar is met z'n uitgebreide combo's ook weer uitdagend genoeg voor cracks.
Tijdens het spelen van Arkham Asylum verveelde ik me echt geen moment, wat ook komt door de perfecte pacing. Dan weer doe je een verhaalmissie, terwijl je tussendoor nog even zoekt naar die laatste Riddler Trophy of een van de psychiatrische cassettetapes die op hilarische wijze de geesteswereld van Gothams meest zieke schurken uit de doeken doen.



EXCUUS-APPJE

Weet je waar ik niet tegen kan? Van die mensen die nooit voetbal kijken, geen idee hebben wie Matthijs de Ligt en Frenkie de Jong zijn, maar die bij een succesvol toernooitje van het Nederlands Elftal het hardst op hun oranje toeter blazen om 'onze jongens' naar de overwinning te schreeuwen. Bah!
Dat risico loop ik nu echter ook een beetje. Ik ben zoals je ziet namelijk rete-enthousiast over deze game! Zelfs zó enthousiast, dat ik Wouter een soort verontschuldigings-appje ga sturen omdat ik die arme superheldjes van hem altijd bash.
Laat ik echter wel duidelijk zijn: Arkham Asylum is geweldig, maar dat is wat mij betreft nog steeds ONDANKS het feit dat er superhelden in zitten, niet DANKZIJ. Stel je voor hoe tof deze game zou zijn als een normale gast de hoofdrol speelt, en niet een of andere droeftoeter in een vleermuizenpak ... ✖

Game:
Batman: Arkham Asylum
Release:
25 augustus 2009
Reden van niet spelen:
Ik heb een hekel aan superhelden. Punt. In 99% van de gevallen is dat terecht, maar heel soms mis ik daardoor dus een pareltje als Arkham Asylum.
Verouderd?
Buiten de character models en hun smeltende kaarsvetgezichten: nee. Arkham Island oogt fantastisch, terwijl ook de afwisselende gameplay nog altijd staat als een huis.
Aanrader?
Als zelfs een superheldenhater als ik ervan geniet, zou ik niet weten wie Arkham Asylum dan wél een kutgame gaat vinden. Wat mij betreft dus een absolute aanrader!

2009 GOLD AWARD SCORE 90



Batman: Arkham Asylum is een typische verhaalgedreven game. Het draait om de Story Mode, ook al kun je naderhand nog rommelen met de Challenge Maps. Gelukkig is Arkham een grote omgeving met zat vijanden, en is de kwaliteit en de ervaring van doorploeteren van deze plek memorabel genoeg om het zonder online mode te stellen.

2011 Batman: Arkham City
2013 Batman: Arkham Origins
2015 Batman: Arkham Knight
2016 Batman: Arkham VR



2019 GOLD AWARD SCORE 90

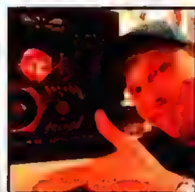


Zonde dat ik Arkham Asylum door z'n superheldensetting zo lang links heb laten liggen. Het is een geweldige game! Als dit de Batman Begins van de Arkham-trilogie is, kan ik niet wachten tot ik aan The Dark Knight (lees: Arkham City) kan beginnen!



FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In de HardwareHoek van deze maand is Florian nogal onder de indruk van een Logitech toetsenbord met Lightspeed-functionaliteit en heeft hij een haat-liefdeverhouding met de nieuwste oled-tv van Panasonic.

LOGITECH

G915 TOETSENBORD

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

HEEL SOMS BELANDT ER EEN STUKKIE HARDWARE OP MIJN BUREAU DAT ALLES ZÓ GOED DOET DAT IK ER METEEN MIJN HUIDIGE HARDWARE MEE VERVANG. DAT GEBEURDE LAATST MET DE LOGITECH G502-GAMEMUIS EN IN DEZELFDE LIJN HEEFT LOGITECH NU OOK EEN LIGHTSPEED GAMETOETSENBORD UITGEBRACHT: DE G915.

De G915 is een superstrak afgewerkt toetsenbord met mechanische switches, low-profile keycaps, mediabar, twee draadloze opties voor zowel je pc als je telefoon, volledige rgb-support en een belachelijk lange batterijduur (die ik niet echt heb kunnen testen, want na een week intensief gebruik zit de batterij nog steeds zo goed als vol).

Het toetsenbord is erg dun, maar alsnog heeft Logitech gezorgd voor een keytravel van 2,7 mm. De G915 is te krijgen met drie verschillende soorten keys, namelijk GL Linear, GL Tactile en GL Clicky. GL Linear is stil, geeft geen feedback en moeten helemaal worden ingedrukt. GL Tactile geeft onderin de travel wel feedback, maar maakt geen geluid. De GL Clicky tot slot geeft naast feedback ook een click-geluid bij elke aanraking, net als bij de meeste Cherry-keyboards. De GL Clicky is mijn favoriet; de combinatie van klikje én feedback is fantastisch.

Game Mode

In de bijgeleverde software is daarnaast zo'n beetje het hele toetsenbord te customizen met lichtjes en kun je in totaal vijftien macro's en drie profielen aanmaken voor verschillende games. Er zit zelfs een speciale Game Mode in, waarbij je knopjes van het toetsenbord compleet uit kunt zetten, zodat je ze ook niet per ongeluk in kunt drukken tijdens een spannend potje.

Door de Lightspeed-techniek is de G915 geheel draadloos, maar dat geeft geen (extra) vertraging. Via de meegeleverde dongle sluit je het toetsenbord aan op je pc, maar de G915 heeft ook bluetooth-support. Hierdoor kun je het toetsenbord in feite op twee verschillende apparaten gebruiken en heel simpel met één druk op de knop switchen.

Doet de G915 dan niets verkeerd? Jawel; het toetsenbord is lekker dun, maar er is geen plek om je pols op te laten rusten. Third-party oplossingen werken ook niet, want dit toetsenbord is zo dun dat je een knik in je pols forceert. Daarnaast is de G915 belachelijk duur, maar dan heb je wel het vetste gametoetsenbord dat er is!



PRIJS: € 249,-



PANASONIC

GZW2004

PANASONIC HEEFT EEN NIEUWE OLED-TV UITGEBRACHT: DE GZW2004. EN DIE SCHOPT OP BEPAALDE PUNTEN DE KONT VAN CONCURRENTEN LG EN SONY.

Panasonic staat erom bekend de meest natuurgetrouwe kleuren in zijn tv's te gebruiken, en dankzij speciale software kunnen de Panasonic oled-tv's het best omgaan met footage van 24 fps. Films en series zien er dan ook fantastisch uit op deze GZW2004; er is in dat opzicht geen betere tv te koop.

Gaming is bij Panasonic echter altijd het ondergeschoven kindje geweest, en dat is bij deze GZW2004 helaas niet anders. Zo is de vertraging een stukje groter dan bij de concurrenten, heeft de tv geen hdmi 2.1-ondersteuning, maar alleen ondersteuning voor Auto Low Latency Mode, die je tv automatisch in Game Mode zet als je games start.

Je kunt absoluut prima gamen op de GZW2004 hoor, maar de focus ligt duidelijk op films en series. Erg jammer, want dit had de ultieme oled voor gamers kunnen zijn, maar die eer is duidelijk nog steeds voor LG. ✖

PRIJS PANASONIC GZW2004 55 INCH: € 3199,-
PRIJS PANASONIC GZW2004 65 INCH: € 4199,-







REVIEW

GROUNDHOG DAY: LIKE FATHER LIKE SON

"It's Groundhog day!" Iedereen die de film ooit zag (zo niet, ga dat eens doen!) zal deze tekst bekend voorkomen. Groundhog Day is een meesterlijke film, waarin Bill Murray steeds opnieuw dezelfde dag beleeft, maar hoe vertaal je dat naar een game?!

De film is vooral zo grappig omdat Bill Murray steeds hetzelfde meemaakt. Maar als je zelf in zijn schoenen stapt, is dat dan niet dodelijk saai? Dat was ongeveer mijn eerste gedachte toen ik Groundhog Day: Like Father Like Son opstartte. Maar wat blijkt? Ook in VR is het erg vermakelijk! De game is een soort vervolg op de film en jij bent Phil Connors Jr. (de zoon van Bill), een opkomende vlogger die tegen zijn zin Groundhog Day checkt in hetzelfde dorp als in de film. Ook Phil Jr. komt vast te zitten in een time loop, waarin hij steeds opnieuw wakker wordt op dezelfde dag. Om uit deze loop te komen, zul je met de verschillende characters moeten gaan praten en minigames moeten oplossen.

Tranen over m'n wangen

Tijdens het lullen met de NPC's heb je verschillende opties, waardoor je meer info kunt krijgen over wat er nu precies aan de hand is en waarom de dag steeds opnieuw start. Met trial & error kom je steeds een stapje verder, om uiteindelijk de volledige dag mee te maken, zonder onderbrekingen.

Je bent dan ook veel naar gelul aan het luisteren, maar gelukkig zit de humor uit de film ook lekker in de game dankzij belachelijke characters en situaties. Ik heb een paar keer hardop moeten lachen en een keer zelfs m'n headset af moeten zetten omdat de tranen over m'n wangen liepen. Shit is bij vlagen hilarisch!

De minigames speel je ook steeds opnieuw en die zijn behoorlijk lastig, maar omdat je ze elke in-game dag opnieuw speelt, word je er steeds beter in. En het is minder saai dan je zou denken, want ze duren ook steeds maar een paar minuutjes. Het is juist leuk om elke nieuwe dag weer te proberen je highscore te verbeteren.

Niet echt vrij

Deze Groundhog Day-sequel in VR is wat mij betreft geslaagd, zeker als je de film hebt gezien. Het enige echte nadeel is dat je niet vrij bent om je door het dorp te bewegen en dingen te ontdekken, want overal zijn er vaste teleportpunten waar je tussen kunt switchen. Dat werkt goed voor VR-newbies, maar voelt een beetje als een beperking voor VR-enthousiastelingen.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

ACRON: ATTACK OF THE SQUIRRELS

Gamen in VR wordt vaak gezien als niet-sociaal, omdat je zo vaak solo je games speelt, zonder dat iemand er bij betrokken kan worden … maar er zijn uitzonderingen!

Er bestaan een paar VR-games die juist in multiplayer erg cool zijn. Denk bijvoorbeeld aan Playroom VR voor PlayStation VR, en dat geldt ook voor Acron: Attack of the Squirrels.



In Acron: Attack of the Squirrels speelt 1 persoon met de VR-headset op en kunnen maximaal 8 anderen via een gratis app op de smartphone meespelen. Het doel is simpel; de persoon met de headset op is een grote boom en de smartphone-spelers zijn eekhoorns, die moeten proberen de eikels van de boom te jatten.

De boom kan allerlei zaden naar de eekhoorns gooien om ze tijdelijk uit te schakelen en met hars strooien om ze te vertragen. De eekhoorns hebben allemaal een eigen specialiteit, zoals snel rennen, tunnels graven en schilden plaatsen. De eekhoorns moeten dan ook goed samenwerken om de boom leeg te kunnen plukken, en dat zorgt voor even chaotische als hilarische situaties, waarbij iedereen als gekken door elkaar schreeuwt. Het lijkt op de madness in de Overcooked-games.

Perfecte partygame!

Ik heb Acron: Attack of the Squirrels met twee vrienden en mijn vriendin gespeeld en we hebben urenlang keihard gelachen en zitten schelden op elkaar, heerlijk! Dit is de perfecte game als je een paar vrienden over de vloer hebt! ✖

SCORE:

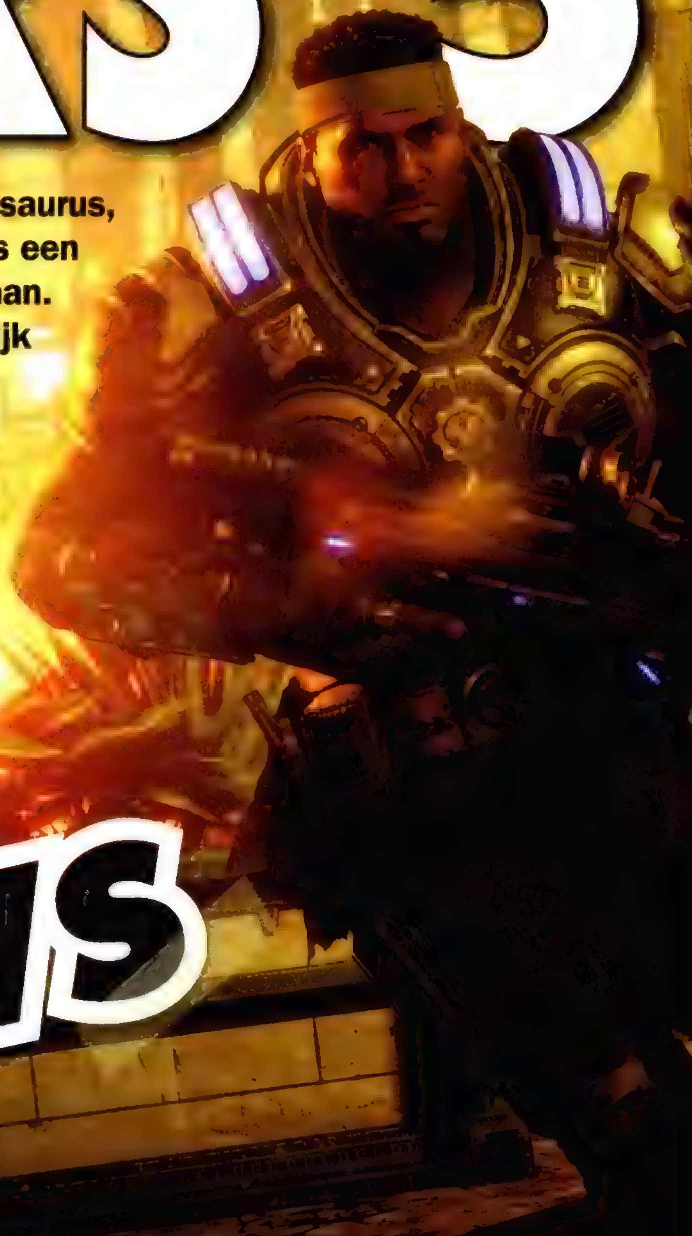


KOTSGEHALTE:



DOOIE DINO OF RELEVANTE REINVENTOR?

GEARS 5



De Gears (of War)-serie is een heerlijk lompe dinosaurus, maar het probleem met deze prehistorische beesten is een beetje dat ze te sloom zijn om met hun tijd mee te gaan. Wouter kan haast niet geloven dat Gears 5 daar eindelijk verandering in gaat brengen ...

REVIEWS

XBOX ONE | PC | REVIEW

De Gears of War-serie is eigenlijk al best lang aan een soort algehele restyle toe. In Gears of War: Judgment vond ik dat er eindelijk een duidelijke nieuwe richting werd gekozen, eentje waar (in de campaign) meer focus ligt op de vette actie en minder op de epische setpieces, die af en toe qua gameplay wat minder boeiend zijn.

Maar Judgment gaf Gears of War duidelijk niet de legendarische status die de eerste drie delen hebben, iets dat natuurlijk ook een beetje is alsof je bliksem in een potje wil stoppen. Behoeften van gamers, van mensen in het algemeen, die veranderen, en het doormidden zagen van buitenaardse aardtrollen sloot daar in 2013 niet op aan.

Gears of War 4 kwam vervolgens met de Swarm in plaats van de Locust (zelfde verschil) en met jongere hoofdrolspelers, zoals de zoon van Marcus Fenix (same diff), maar door een gebrek aan écht substantiële verschillen voelde het schieten met Gnashers, Lancers en Hammerbursts al snel als overbekende kost.

Dus kreeg The Coalition langer de tijd van Microsoft om écht iets anders te doen met de franchise, om Gears of War opnieuw uit te vinden, en ik kan je vertellen dat 'of War' uit de titel weglaten niet hun enige idee is geweest ...

Tikkie open-wereld

Nou zijn de aanpassingen in Gears 5 ook weer niet énorm baanbrekend, laat ik dat vooropstellen, maar er zijn een paar dingen aan de campaign veranderd die Gears of War twee delen geleden ook al goed had kunnen gebruiken. In de praktijk hebben we het over twee best voor de hand liggende zaken, en een derde wat minder, maar ze maken samen echt een wéreld van verschil. Het rechtvaardigt zelfs het feit dat de helft van de titel eruit is gesloopt!

Ten eerste, en dat is misschien wel het grootste inkoppertje, is Gears 5 licht open-wereld geworden. Daarbij moet je een beetje denken aan hoe Metro Exodus is ingedeeld, dus met een aantal grote gebieden die niet met elkaar verbonden zijn, maar wel verschillende missies bieden waar je je



weetje • weetje

Mijn favoriete nieuwe gun in Gears 5 is met afstand de Lancer GL Assault Rifle, want deze heeft een mortier waarmee je een lading mini-granaten kunt afvuren. Lekker voelt dat!

vrijelijk tussen kunt bewegen. Dat doe je met een skiff, een spectaculair voertuig dat je het best kunt omschrijven als een zeilslee. Jawel, een op ski's glijdende, door een soort vlieger voortgestuwde sneeuwscooter, waar je character heel cool achteraan hangt alsof je aan het parasailen bent.

Die activiteit is niet alleen leuk, maar het feit dat je nu de keuze hebt om uit secundaire of hoofdmissies te kiezen, zorgde bij mij zeker voor wat extra speelplezier. En het is niet alsof de sidemissies echt slaapopwekkende fetchquests zijn, nee: het zijn substantiële toevoegingen waarvoor je upgrades kunt verdienen. En die upgrades, die duwen me op natuurlijke wijze naar de volgende verbetering ...

Tikkie RPG

Ken je Jack nog? Nou vooruit, ik zal het je niet kwalijk nemen als je 'm inmiddels vergeten bent, want het is bepaald geen R2-D2, of zelfs maar een Claptrap. »





Jack is een Jack-of-All-Trades Robot, een Jack Pack, en hij representeert de robotic relief in de Gears (of War)-serie. In de vorige delen was hij niet meer dan een stuk gereedschap dat af en toe een deur voor je openmaakte, maar nu kan hij véél meer! Een shield voor je opwerpen bijvoorbeeld, of met een felle flits tegenstanders verblinden, stroomstoten uitdelen en – een van m'n favorieten – elektrische vallen op de grond dumpen.

Al deze vaardigheden kun je upgraden, en daarvoor moet je components oppakken die op allerlei plekken in de speelwereld zijn verstopt – een zeer bevredigende bezigheid. Zowel de simpele daad van het oppakken van deze reageerbuisjes voelt fijn, deels door het overdreven 'PAK'-geluidje dat de hand van je personage maakt. Maar ook het feit dat het net op een stiekem plekje ligt, of verborgen in een muurdooskastje, waardoor je echt het gevoel hebt iets gevonden te hebben. Vervolgens kun je de components gebruiken om substantiële veranderingen aan de Jack toe te passen, waardoor je langzamerhand steeds vaker gebruik zult maken van zijn Stim-functie of de verblindende flits, die uiteindelijk zelfs vijanden kan bevriezen.

Jack is een verrijking van de gameplay, en als je Gears 5 op z'n minst op moeilijkheidsgraad Experienced speelt, dan zul je dankbaar gebruikmaken van zijn functionaliteiten. Want de Gears 5-campaign is heftige shit, waarbij de uitdaging naarmate de Acts en Chapters vorderen steeds groter wordt en je steeds vaker de bloederige Crimson Omen op je beeld ziet verschijnen. O de nostalgie!

"Meer dan ooit is de Gears 5-campaign een blockbuster-achtig goed verhaal, een rollercoaster van emoties en actie."



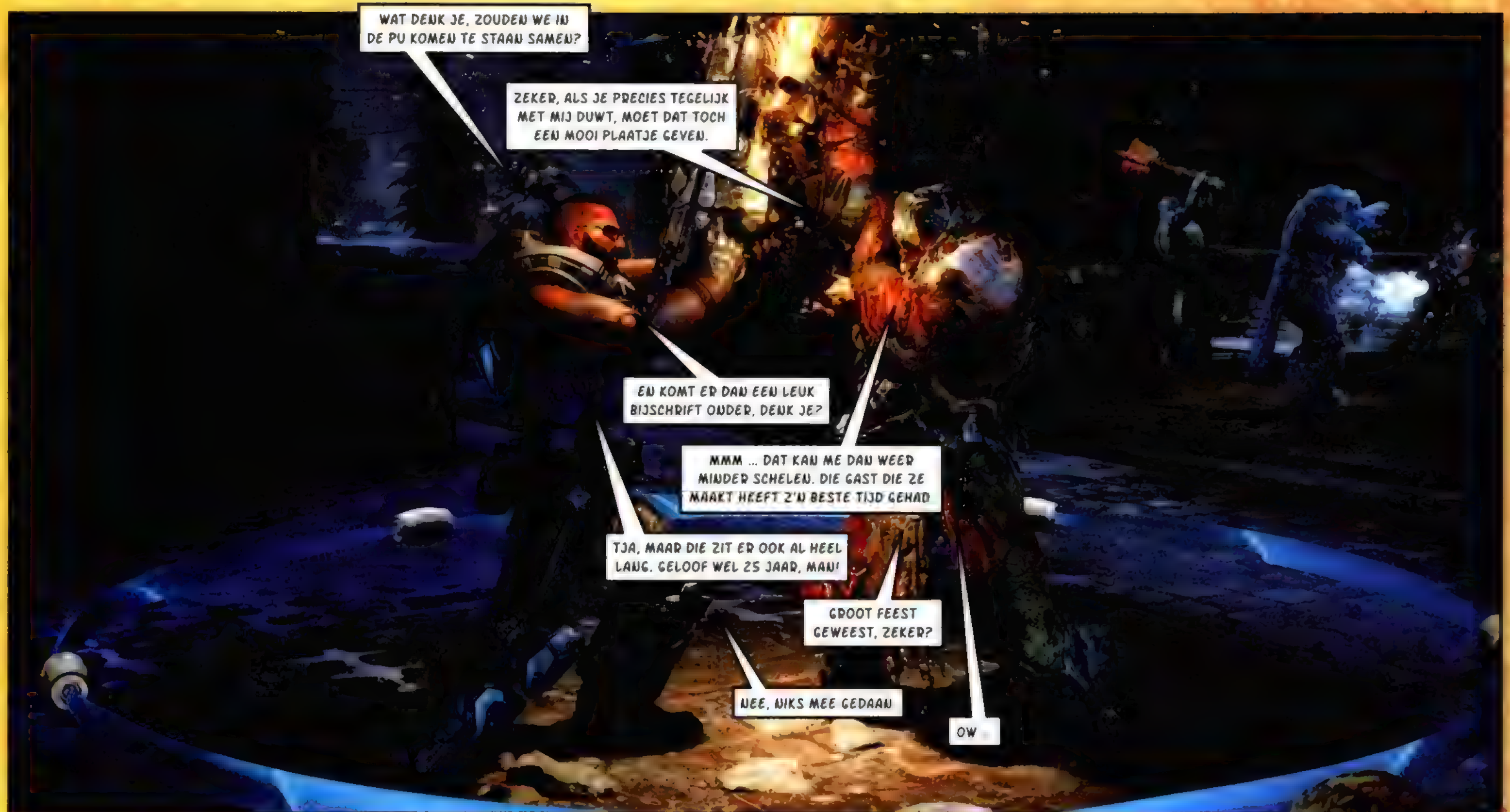
weetje • weetje

De eerste Gears of War heeft een tijdje de naam Unreal Warfare gehad toen Epic er nog hard aan sleutelde.

Ritje, hoor

'Okay, Swarm assholes have been wiped clean! I'm aware of how that sounds!', schreeuwt JD, de zoon van Gears-legende Marcus Fenix, op een gegeven moment tijdens de Gears 5-campaign, en ik moet gniffelen. En dat is niet de eerste keer dat ik iets voel tijdens het avontuur dat vooral gecentreerd is rondom Kait, de dame die we voor het eerst ontmoetten in Gears of War 4. Zij is bijvoorbeeld best wel een ontwikkeld personage (voor een vrouw in een videogame),







met een eigen mening, een doel in het leven, duidelijke relaties met mensen om haar heen en ja, ze ontdekt dingen over zichzelf waardoor je zou kunnen spreken van een character arc.

De dialogen, de grappen, het spektakel, de grootse onthullingen en de choquerende momenten; meer dán ooit tevoren is de Gears 5-campaign een blockbuster-achtig goed verhaal, een rollercoaster van emoties en actie. Hoe anders is deze campaign vergeleken met die van z'n voorgangers, iets dat waarschijnlijk te danken is aan lead writer Tom Bissell, een man die credits heeft verdiend voor z'n werk aan Uncharted: Lost Legacy, Uncharted 4 en The Vanishing of Ethan Carter. Thanks voor deze rit, The Coalition, ik had niet gedacht dat deze oude dino het nog in zich had!



weetje • weetje

Er komt lekker veel gratis zooi naar Gears 5, zoals Special Events, verse characters en natuurlijk maps!

Deels geïnnoveerd

Maar dan, als de Gears 5-campaign achter de rug is en de emoties wegebben, is het tijd voor de multiplayer. Wat betreft Versus is het redelijk bekende kost, een ervaring die in de laatste twee delen amper veranderd is, en het voelt zelfs alsof de Gnasher weer net zo overpowered is als in deel 1.

Ik heb oprecht moeite om grote veranderingen te vinden, en dus voelde ik weinig motivatie om hier veel uren in te douwen. Escape is een geinige toevoeging, maar verre van baanbrekend, en Horde? Euh, ligt het aan mij of is die mode er alleen maar minder interessant op geworden?! Veel van de customization en diepte die de modus in vorige delen had, is verdwenen, dus was ik na een paar ronden (die gevoelsmatig véél te lang duurden) er al weer bijna klaar mee. Zoveel innovatie als de campaign heeft, zo weinig is er veranderd wat betreft de multiplayer, wat toch best wel een anticlimax voor me was.

weetje • weetje

Met de Map Builder van Gears 5 kun je maps voor de Escape-modus maken. Hoewel, tegen de tijd dat je dit leest is het misschien al bruikbaar voor zowel Horde als Versus!



De grotere Gears of War-afficionado's zullen zonder problemen veel tijd in de multiplayer stoppen, en laat ik ook niet vergeten dat Gears 5 een van de meest vermakelijke, uitgebreide (couch) co-op games van het moment is dankzij Horde en Escape, maar toch is de serie er maar deels op vooruit gegaan. Aan de andere kant; ik weet zeker dat als Gears 6 eenmaal verschijnt, ik nog héél goed weet wat er in Gears 5 is gebeurd ... en dát is toch een flinke vooruitgang!



Hij loopt altijd heel stoer te doen over dat litteken, maar hij heeft het opgelopen toen z'n buurmeisje bij 'in spin de bocht gaat in' het springtouw per ongeluk losliet.

SCORE 83

Gears 5 is er qua campaign hard op vooruitgegaan. Het multiplayer-gedeelte is echter minder sterk verbeterd, en daardoor deels een lichte teleurstelling. Toch, in z'n geheel mogen we spreken van een heftig vet pakket en een verre van dooie dino!

WOUTER



Krijg je niet snel genoeg van lekker zagen met je Lancer, verdubbel het dan maar!

15+ UREN



18

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
THE COALITION / MICROSOFT
1-5 SPELERS
OUT NOW

KLAAR MET KERMISVOETBAL

FIFA 20

Echt voetballen doen Graddus en Tjeerd al lang niet meer, toch leggen ze nog elk jaar graag hun virtuele voetbal-skills langs de meetlat. Inmiddels kom je in FIFA niet meer aan de top met puur voetbalgogme en verstand. Lijkt het dan eigenlijk nog wel op voetbal?

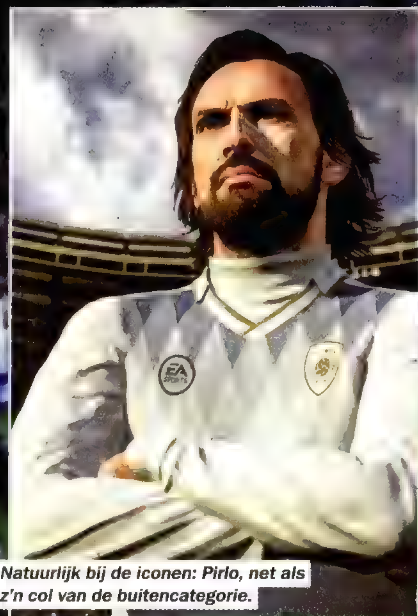
Koek-koek! Alsof-ie op de brommer is, vroooeeem, vroooeeem, vroooooeeeeem!!! Yep, het commentaar van Sierd de Vos is al bijna reden genoeg om FIFA 20 in huis te halen. Beetje jammer dat het direct het grootste verbeterpunt van de game is, want voor de rest is het nog steeds FIFA zoals je het kent. Met alle plus-, maar zeker ook alle minpunten. Het feit dat wedstrijden meer als een potje pingpong dan voetbal aanvoelen, bijvoorbeeld. Of dat verdedigen bijna onmogelijk is tegen wendbare aanvallers. Ik denk dat ik in al mijn potjes precies nul keer de 0 gehouden heb. Zoinks.


Oh god, hebben ze nou ook al bedrijfsvoetbal in FIFA?

Ja, het commentaar is fantastisch! Sowieso is de nieuwe FIFA gelikt, het ziet er strak uit. En het is toch wel weer een tikkie anders hoor! De bal en de spelers bewegen net wat realistischer dan vorig jaar, zo stuitert de bal bij passes op lange afstand wat meer en moeten spelers echt op gang komen. Maar je hebt gelijk dat het de laatste jaren wel een beetje kermisvoetbal is geworden, en daar brengt FIFA 20 geen verandering in. Helaas.



FORTNITE-DANSJE


Natuurlijk bij de iconen: Pirlo, net als z'n col van de buitencategorie.

Kermisvoetbal, dat is wat het is. Bedacht voor de panna knock-out generatie, die liever een akka maken dan een doelpunt. Die alleen spelers met 90+ pace opstellen. Voor wie een dom Fortnite-dansje na een goal het hoogst haalbare is. Fuck die shit man. Ik wil gewoon voetbal spelen, met goed getimede één-tweetjes en af en toe een afstandsschot. Niet een of andere parodie erop voor kids die het toch wel kopen omdat Neymar op de cover staat. Daar is nu toch Volta voetbal voor?
Toch ga ik dit jaar waarschijnlijk weer megalomaan veel FUT spelen. Die shit zit gewoon zo goed in elkaar. Dat je na elke wedstrijd en elke divisie weer een stapje dichter bij het ultieme team komt ... hoe doen ze dat toch? Zucht, waarom weet bijvoorbeeld PES daar nou nooit eens iets gelijkwaardigs tegenover te stellen?

Ik trap er ook elk jaar weer in, dat FUT. Je hebt helemaal gelijk, als MyClub dat net iets beter had gedaan ... Maar op dit vlak ligt FIFA gewoon lichtjaren voor op PES. Wie weet gaan de eSports-plannen van Konami wat veranderen. Van Volta had ik meer verwacht, meer een FIFA Street in plaats van gewoon dezelfde gameplay op een pleintje met muurtjes eromheen. FIFA blijft wel een game die heel makkelijk is op te starten als je vrienden over de vloer hebt, iedereen kan direct spectaculaire wedstrijden neerzetten, en dan staat het zo 4-4. Dat blijft toch wel de kracht van de game ... als je daar op uit bent. Ik bedoel, we hebben net zes potjes tegen elkaar gespeeld en in totaal 32 goals gemaakt! Spectaculair enzo, maar het zijn bijna korfbaluitslagen.

COUNTERGOALS

Ha, vergeet er effe niet bij te vermelden dat zeven van die goals in de laatste wedstrijd vielen toen ik je met 6-1 afdroogde! Maar verder heb je gelijk: FIFA 20 oogt spectaculair, maar is door de grote hoeveelheid identieke goals uiteindelijk ook hol en saai. Ik merk meer dan ooit dat ik een beetje FIFA-moe ben. Ze moeten echt weer een keer de core gameplay op de schop nemen. Echt, hoe vaker ik die game speel, hoe meer ik merk dat het gewoon kapot is. Mijn laatste potjes FUT waren 4-6, 5-5 en 7-5. En dan ook bijna alleen maar dezelfde countergoals. Wat de fuck? Wat het helemaal schrijnend maakt, is dat PES er dit jaar zo'n heerlijk alternatief tegenover zet. Maar ja, maak dat die Volta- en trucjesverslaafde kids maar eens duidelijk. Waarschijnlijk verkoopt FIFA 20 gewoon weer 57844x beter dan PES.

Ja, dat gaat ongetwijfeld weer gebeuren, PES heeft de strijd jarenlang geleden al verloren. Maar zijn we nu niet gewoon de zure zeikerds aan het uithangen? Ik bedoel, iedereen weet dat FIFA de laatste jaren steeds spectaculairder is geworden, en meer en meer op trucjes is gaan leunen. Misschien moet je gewoon een keertje tijd stoppen in het leren van het goed verdedigen, Graddus. Want ook al kom je elke wedstrijd voor, ik sleep er toch vrijwel iedere keer weer een resultaat uit door op fantastische wijze door je verdediging heen te slalommen. Je zegt het zelf ook al, FUT is een fantastische game-modus, maar ook de carrièremodus is beter dan die van PES, plus ze hebben de Champions League én een wedstrijd ziet er ook gewoon mooier uit in FIFA ... al zijn de gezichten van de spelers van onze Nederlandse clubs waarschijnlijk gemaakt door een blinde stagiair.



FAVORIETE SPELERS IN FIFA 20



- Cristiano Ronaldo
- Neymar
- Mo Salah
- Sergio Agüero
- David de Gea



- Sadio Mane
- Lionel Messi
- Kylian Mbappé
- Memphis Depay
- Virgil van Dijk



"FIFA is de laatste jaren stappen achteruit aan het zetten, met FIFA 20 als voorlopig dieptepunt."

ARCADEGAME

Dan kan dus letterlijk niemand verdedigen, want er vallen gemiddeld zo'n 10,3 goals in mijn wedstrijden! Het maakt ook niet uit of je Virgil Van Dijk of Ted van de Pavert opstelt: het enige dat telt, is of ze een beetje pacey zijn zodat ze de aanvaller bij kunnen houden. Dat heeft toch niks met serieus voetbal te maken? Communiceer dan dat je een aracadegame maakt! Maar nee: FIFA pretendeert nog steeds een sim te zijn, dus vind ik dat we ze ook als zodanig mogen afrekenen. Je merkt ook dat er totaal geen effort in is gestoken om de game een beetje gevarieerd te maken. Bas Dost bijvoorbeeld is ondanks zijn rating van 82 letterlijk waardeloos, omdat EA heeft besloten dat kopgoals nou eenmaal niet bij voetbal horen. Maar echt, uit 900 corners heb ik misschien één keer gescoord! Nee, ik ben serieus van mening dat FIFA de laatste jaren stappen achteruit aan het zetten is, met FIFA 20 als voorlopig dieptepunt. Daar kunnen geen twintig officiële Champions League-hymnes tegenop.

DE MAGIE IS WEG

Misschien moet je behalve verdedigen ook eens leren koppen, want ik heb in zes potjes tegen jou al sowieso drie kopgoals tegen de touwen gejaagd. Maar ik snap wat je bedoelt: het draait al jaren om trucjes en snelheid in FIFA en dat hebben ze dit jaar een beetje proberen te ondervangen met spelers die echt op gang moeten komen voordat ze op snelheid liggen, maar dan nog blijft snelheid het allerbelangrijkste.
Dussss .... het totale pakket is enorm uitgebreid en super gelikt, het is spectaculair en ook zeker een leuke game, maar de FIFA-magie is voor mij weg. Miljoenen spelers zijn dit echter gewend en gaan deze gameplay ook echt weer leuk vinden. Ik ga deze keer voor een 75, maar jij lijkt me zelfs nóg wat negatiever?

Klopt. Ik geef FIFA 20 een 70, dus samen met jouw cijfer komen we afgerond naar boven op een 73. EA moet de armen flink uit de mouwen steken, wil ik volgend jaar niet zelfs op FUT afknappen!



weetje • weetje

The Journey komt niet terug in FIFA 20. In plaats daarvan krijgen we de Volta straatvoetbal-modus, waar ook een verhaal in zit van ongeveer zes uur.

SCORE 73

Het totale pakket is weer groot in FIFA 20 en de game ziet er heerlijk uit. Maar het spectaculaire snelle spel dat vooral leunt op trucs begint wel heel erg op kermisvoetbal te lijken en verliest zo de essentie van voetbal uit het oog.

TJEERD & GRADDUS





Leuk zolang er genoeg geld op je creditcard staat voor FUT-pakketjes.

25 WEDSTRIJDEN

3

BASICS

VOETBALGAME
EA VANCOUVER / EA SPORTS
22 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

VOETBAL VOOR FIJNPROEVERS

EFOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER 2020

Het is weer zover: Tjeerd en Graddus halen hun virtuele kicksen uit het vet voor de review van PES 2020 (fuck die gare eFootball-crap). Kan de kleinduimpje van de voetbalgames dit jaar een serieuze gooi naar de titel doen?


Hoe Ronaldo tijdens zijn actie op de bal let. Ballet!

Tjeerd jongen, laat ik beginnen met een vergelijking: Pro Evolution Soccer is het Ajax van de voetbalgames. Beperkt budget, maar met aantrekkelijk, aanvallend voetbal troeven ze de veel kapitaalkrachtigere concurrentie toch regelmatig af. Respect! Hoe zie jij dat?

Nou, ik vind dat je hiermee Ajax een beetje tekort doet. Ik vind het meer een Feyenoord: slapende reus, soms komt er eens wat moois voorbij, maar het spel barst van de fouten, internationaal maken ze al jaren geen golven, toch blijft het publiek hondstrouw.

Hmmm, dat over die fouten voel ik wel – PES 2020, of sorry: *eFootball* PES 2020, kent op z'n zachtst gezegd wat vreemde designkeuzes. Neem die rare 'squad-updates' die het spel om de haverklap moet downloaden. De menu's, die eruitzien alsof ze in Paint zijn gemaakt. En waarom duurt het serieus 30 minuten voordat we een lobby hebben gefixt om tegen elkaar te spelen???
Toch, als PES goed is, is het écht goed. De bal – toch best een cruciaal onderdeel van een footie – is serieus de beste in-game voetbal ooit. Dat ding heeft precies het juiste gewicht, physics en bounce. Het is een genot om er een trap tegen te geven. Elke keer weer.

RARE SHIT

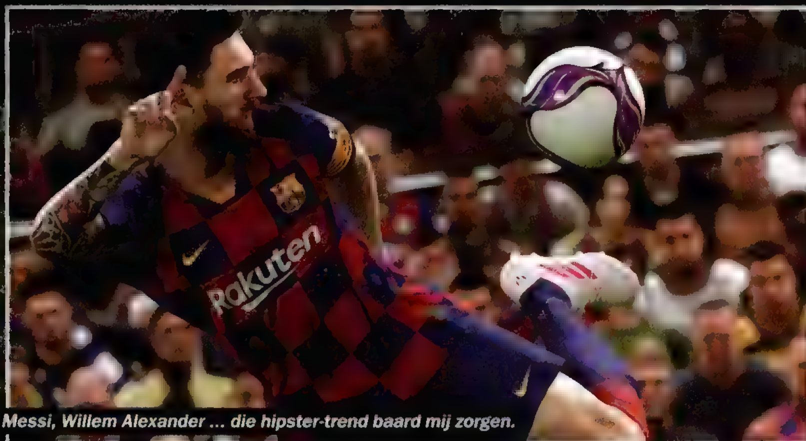
Ja, ik moet toegeven dat-ie dit jaar wel lekker speelt. PES 2020 is een stuk trager dan vorig jaar en het voelt veel realistischer aan dan FIFA. Ook wel een beetje jammer eigenlijk, want vroeger stond PES toch bekend om een arcade-feel die ik heel fijn vond, en die is nu helemaal foetsie. Het dribbelen vind ik overigens goed geworden, als je dat door begint te krijgen, kun je echt leuke dingen klaarspelen, iets wat ik vroeger in FIFA juist veel toffer vond. Maar Graddus, wáárom moet er in PES altijd iets zitten wat het zo strontvervelend maakt om te spelen? Soms lijkt het wel alsof je spelers de bal niet mógen hebben! Dan staan ze muurvast, terwijl je tegenstander van die mogelijkheid gebruikmaakt om te scoren. En dat is nog niet alles. Scheidsrechters fluiten af voor een tackle op de bal! Datzelfde fluitje dat ook maar blijft klinken als het buitenspel is, zelfs al is er geen speler in de buurt die er gebruik van kan maken ...

"Jammer dat MyClub nog steeds een poor-man's FUT is, en de Aldi-presentatie af en toe pijn doet aan je ogen."

Die rare shit heeft PES altijd gehad. Misschien is het omdat de game Japans is, ofzo? Vroeger waren het de keepers die de simpelste rollertjes lieten glippen, tegenwoordig zijn het de scheidsrechters die zelfs wanneer de verdediger een AK-47 zou pakken en de aanvaller ter plekke liquideert, nog geen rode kaart geven. Ach ja, denk ik dan. Speel hier een beetje omheen, zie het ook als iets waar je gebruik van kunt maken.
Dat andere punt waar je aan refereert, dat spelers soms expres de bal laten lopen omdat het spel vindt dat-ie 'niet voor hen bedoeld is', is wel bloedirritant. Gelukkig gebeurt dit niet heel vaak, maar het zijn momenten dat PES oneerlijk voelt. Zoals dat laatste potje tegen jou: 16 schoten voor mij, 2 voor jou, en toch verlies ik met penalties. FUCKZOO!!!! Maar toch, en dat is wel belangrijk: het is nooit unfair. Het is altijd dat je uit pure paniek nét te vroeg op schieten drukt, waardoor je schot tegen de paal belandt. Of juist te laat, zodat je tegenstander er nog net een voetje tegenaan zet.

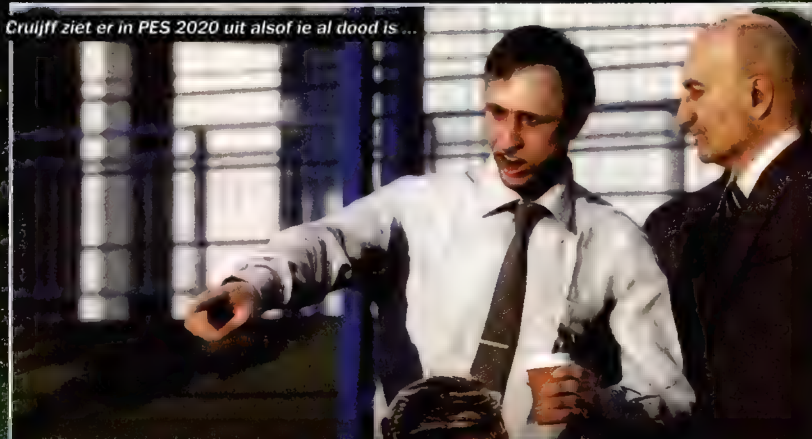
SPORTIEF

Nou vooruit, dan moeten we maar een beetje om de slordigheden heen spelen. Het is wel zo dat je, zodra je de controls een beetje doorhebt, je steeds minder afhankelijk bent van de grillen van de game. Heb jij bijvoorbeeld de Supercancel (R1+R2) al eens gebruikt? Die kun je op allerlei verschillende manieren toepassen en is bijna essentieel als je op hoger niveau wilt spelen. Maar de grap is dat dat nergens wordt uitgelegd. De game is dus gelaagder dan het lijkt, maar daar moet je maar net toevallig achter komen.
Maar, wacht eens ... hoorde ik je nou net zeggen dat ik eerlijk heb gewonnen? Dat is sportief van je. We hebben net een hele avond gespeeld en ik, jawel, ik, Tjeerd Lindeboom, heb aan het langste eind getrokken, toch fijn dat je deze overwinning accepteert en je mijn suprematie erkent. Die nederigheid na verlies is wat ik zo aan je waardeer, Graddus.


Messi, Willem Alexander ... die hipster-trend baard mij zorgen.

....

Anyhoe, misschien vind ik singleplayer in PES nog wel leuker. Master League is in ieder geval beter dan de Career Mode in FIFA. Ik speel momenteel met de afgegleden Franse club Auxerre. Het team ploetert al jaren in de Ligue 2 maar nu, met Ruud Gullit aan het roer (je kunt ook kiezen voor andere iconen als Maradonna, Roberto Carlos of – bizar genoeg – Johan Cruijff), moet het goed komen. Het toffe is dat je met zo'n cluppie vol dwazen echt keihard moet knokken voor elke overwinning, en je ook creatief moet scouten. Per Schuurs is bijvoorbeeld één van mijn aankopen en die jongen neemt de hele ploeg aan de hand.

Cruijff ziet er in PES 2020 uit alsof ie al dood is ...


weetje • weetje

Voor onder andere de Engelse Premier League gebruikt PES nog steeds fakenamen, al zijn ze dit seizoen een stuk minder tergend: in plaats van nonsens als Lancashire Claret en Merseyside Blue speel je nu met Aston RB en Everton B.

ONZE FAVORIETE TEAMS



- PSG
- Barcelona
- Man City
- Juventus
- Real Madrid



- Feyenoord
- Liverpool
- PSG
- Juventus
- Man City

ALTIJD IN CONTROL

Concluderend is eFootball PES 2020 wat mij betreft dus echt een fijn, compleet pakket: bij vlagen heerlijk voetbal, het idee dat je altijd 100% zelf in control bent en een dikke content-upgrade voor Master League. De game heeft zelfs een stel exclusieve licenties! Jammer dat MyClub nog steeds een poor-man's FUT is, en de Aldi-presentatie af en toe pijn doet aan je ogen. Wat jij ouwe reus? Een 83 moet wel kunnen, toch?

Master League heeft wel wat aanpassingen gehad in cutscenes, realistischere transfers enzo, maar is nog steeds niet van topkwaliteit, hoor. Zo zijn de jeugdteams belachelijk: dat is een random allegaartje dat niets te maken heeft met waar je team gevestigd is en het halve jeugdteam bij mijn Spaanse 2e divisie-team is beter dan mijn basiself, en als ik ze wil overhevelen, vragen ze het dubbele salaris van wat mijn basisspelers verdienen.
Sure, het speelt lekker, maar heeft nog dusdanig veel fouten en onregelmatigheden, dat ik een 80 meer gerechtvaardigd vind.


Dit is in 't echt een mooie jongen; maar kijk nou eens naar die varkenssmoel van die bek-ham.

Oké, een 81 dan. Toch een mooi cijfer voor een game die jij met Feyenoord vergelijkt ...

SCORE 81

eFootball PES 2020 is een heerlijke footie, met een verslavende singleplayer en misschien wel de beste balphysics ooit. Zonde dat het spel z'n oude kwaaltjes (slordigheden, budgetpresentatie) nog altijd niet op orde heeft.

GRADDUS & TJEERD




Duidelijk, lijkt ons: dit is dé footie voor het seizoen 2019/2020.



3

BASICS

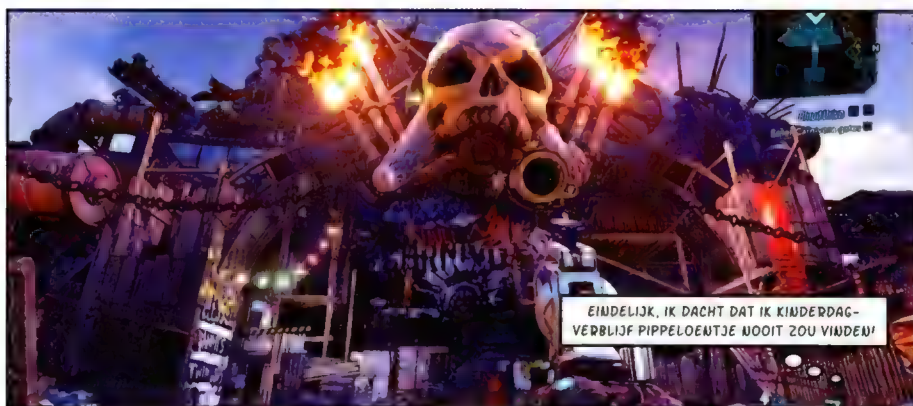
VOETBALGAME
PES PRODUCTIONS / KONAMI
22 SPELERS
OUT NOW



GOTTA SHOOT 'EM ALL

BORDERLANDS 3

Wie dezer dagen Raf op bezoek krijgt, moet niet vreemd opkijken als hij alle kastdeuren in je huis opentrekt, lerse oneliners verhaspelt en wantrouwig blijft vragen of je peuter echt geen shotgun achter zijn rug verbergt. Borderlands 3 blijkt een geweldige game, maar er had een bijsluiter met een shitload aan freaky neveneffecten bij gemogen.



Ik kan me met de beste wil van de wereld niet meer herinneren hoeveel woorden ik hier al over Borderlands 3 heb vuilgemaakt. Daarom hou ik het deze keer kort over het verhaal en wat voor een game het precies is. Klaar? Start!
Borderlands 3 is een first-person looter-shooter-RPG met een handgetekende visuele uitstraling. Uit vier totaal verschillende personages (lees: klassen) kies je er eentje om daarmee vervolgens ergens aan de wetteloos gewelddadige grens van het gekende melkwegstelsel een paar oude artefacten uit de klauwen van een ziekelijk moorddadige sekte te houden. De game bouwt voort op twee voorgangers, en hoewel ik je van harte kan aanraden om die in hun geremasterde pretbundel alsnog te spelen, kan iedereen die dat niet doet toch probleemloos in dit derde deel duiken. Je mist dan wel de kick die het weerzien met bekende gezichten brengt ... en het besef dat – hoe leuk die voorgangers ook waren – deze Borderlands 3 hen op elk vlak overtroeft.

Planeethoppen

Je wist waarschijnlijk al dat de actie zich in die eerste games voornamelijk op de planeet Pandora afspeelde. We vertelden je ook al dat die speeltuin in Borderlands 3 wordt opgerekt met het metropolitaanse Promethea, het serene killer-joga-resort Athenas, de zompige jungles op Eden-6 en misschien nog wel meer locaties (yep, dit is zo'n tekst waarbij één verkeerd woord al shit voor je kan spoilen). Meer planeten maakt het speelveld heel wat uitgestrekter, maar de ene planeet telt lang niet zoveel virtuele vierkante kilometers als de andere. Meer variatie in het decor waar je dood en vernieling zaait, is wel gegarandeerd. Sanctuary III, het ruimteschip waarmee je van planeet naar planeet reist, dient daarbij vooral als een soort hub voor leveranciers van voertuigen, wapens, medische spullen – en in het geval van Moxxi een boezem die zijn eigen postcode verdient. Je schip is vooral een mobiel hoofdkwartier van waaruit de belangrijkste verhaalmissies worden gecoördineerd. En met gecoördineerd bedoel ik dat een paar belangrijke personages plannen maken en dat jij die vervolgens in je eentje mag uitvoeren.

HOE DAN?!

Borderlands 3 telt dus een oneindig aantal wapens, en hoewel de verschillen vaak in de stats liggen, heb ik in mijn 50 uur gameplay zelden twee al te gelijkwaardige exemplaren tegen de schouder gezet. En in heel wat gevallen ging het om hardware die getuigde van ambachtelijk creatief design met daarbovenop nog eens telkens een unieke herlaadanimatie. Respect!

Gáááán!

Een looter-shooter-RPG dus. In games die genres combineren domineert meestal één onderdeel. Zo was de actie best oké in de voorgangers, maar zat het rollenspel daar uiteindelijk aan het stuur. Met dank aan dat letterlijk oneindige aantal wapens en die vier totaal verschillende personages/klassen, die zich vrij diep en voelbaar naar jouw speelstijl lieten tweaken.
Die rollenspelfundamenten zijn deze keer minstens zo sterk. Met opnieuw vier aangenaam diverse karakters, een nóg oneindiger aantal guns plus die voortdurende honger naar het volgende level om je personage weer wat meer opties of slagkracht te geven.
Maar de actie rijdt niet langer shotgun. Borderlands 3 speelt als een volwaardige shooter. Je klautert, ramt, slide, sprint en knalt. Dat alles met een souplesse die zich nog het best laat vergelijken met de brutaal gewelddadige in-your-face mobiliteit van de op één na laatste Wolfenstein of Rage 2. Zelden gezien bij een RPG-shooter.

Gamen met glijmiddel

Elk obstakel waar je personage zich niet met bruut of creatief geweld doorheen kan ploegen, is door de ontwikkelaars weggenomen. Na die volwassen geworden shooter-gameplay is dit voor mij de sterkste verbetering van Borderlands 3 op zijn voorgangers.
Wie dat niet wil, hoeft niet langs een koop- of deploy-menuscherm te passeren om zijn munitie bij een automaat aan te vullen. Je zit met een druk op de knop ook meteen achter het stuur van je laatst opge-



roepen vehikel. Je mag weglopen van een personage dat ergens uitleg over geeft, want je blijft hem/haar via je radio horen. Wanneer je neergaat in een boss-gevecht hoef je niet eerst door een tussenfilmpje, maar kun je meteen weer beginnen met knokken.
En hoewel het een zekere charme heeft om via de brug van je ruimteschip van planneet naar planeet te reizen, ben ik superhappy met de fast travel-optie in deze game, die je dat hele koers uitzetten en dropship droppen laat by-passen. Je hoeft zelfs niet eerst naar een fast travel point te hossen om van dat netwerk gebruik te maken. Ik hoop dat elke ontwikkelaar hier een voorbeeld aan neemt.



Doorbomen over bossen

Over boss-fights gesproken; ontwikkelaar Gearbox beloofde er meer en die krijg je. Zelfs in zijmissies kun je taaie kanjers verwachten die je tandglazuur bij momenten stevig op de proef zullen stellen. Klein punt van frustratie hier is dat het level van die bosses soms hoger ligt dan de missie op voorhand aangeeft. De meeste bosses zijn typische kogelsponzen met één of meer weak points, meerdere aanvalsroutines en meestal ook een kwetsbaarheid voor een van de elemental eigenschappen van bepaalde wapens of personage-upgrades.
Zonder te veel te spoilen: er zit er eentje bij die weggelopen lijkt uit een ambitieuze God of War-cast, een andere komt op een grappige maar uitputtende manier telkens weer opnieuw terug, en op die eerste bullet-hell confrontatie met de Calypso Twins – je nemesis in Borderlands 3 – ben ik zonder overdrijven meer dan 50 keer stukgelopen. Die douchebag is écht te overpowered.

"Een langgerekte serie intense vuurgevechten en humor op een robuust rollenspelchassis."

Ice-fucking-T

Wat Borderlands voor mij niet alleen een sterke, maar ook een memorabele reeks maakte, is de humor. Dat begint hier in mineur met een teleurstellende Claptrap (sorry buddy, I call 'em as I see 'em) en die Calypso Twins zijn aanvankelijk niet echt grappige eikels, maar gewoon eikels die denken dat ze grappig zijn. Amper een uur verder slaat dat gelukkig om en stijgt het komische gehalte. De game schiet qua humor met hagel, met zowel geweldige oneliners, over kurkdroog sarcasme en puberale onderbroekenhumor tot totaal van de pot gerukte situaties. Niet alles raakt zijn doel, maar er worden genoeg treffers gescoord om herhaaldelijk stuk te gaan en die grijns nooit van je gezicht te laten zakken. Balex, de navigator-AI met de stem van Ice-T, is een hoogtepunt, maar lang niet het enige. De vier spelpersonages zelf krijgen eigenlijk de minst komische uitspraken in de mond gelegd.

Intens

Als ik echt moeilijk moet doen, dan kan ik het hebben over die handvol keren waar de vijandelijke AI de mist inging, de soms irritant verspringende map of die keren dat ik geen andere missie of fast travel-punt kon kiezen. Bugs waarvan me verteld werd dat ze er bij release of niet lang daarna uitgehaald zullen zijn. En eigenlijk mag ik – op die ene overpowered asshole na – niet moeilijk doen over die taaie bossfights.
Nee, dan heb ik het liever over het prettig gestoorde shlooterfest dat Borderlands 3 is. Een langgerekte serie van intense vuurgevechten, humor op een robuust rollenspelchassis, een campagne die naar het einde toe nog een paar verrassingen brengt. En dan heb ik het (wegens deadlinedruk en nagenoeg geen andere beschikbare spelers) nog niet eens gehad over de co-op, of die fucking diepe end-game, of hoe een ton toekomstige gratis DLC die endgame nog een heel stuk gaat oprekken. ✪

ENDGAME +

De endgame is groter dan het verdienen van buffs voor elk van de personages door na het voltooien van de Story Mode uitdagingen te voltooien om je Guardian Rank op te drijven. Die buffs volgen drie verschillende subklassen voor je character: Hunter, Enforcer en Survivor. Daarnaast kun je met behoud van je upgrades in de True Vault Hunter – een soort New Game Plus – nog eens opnieuw door dat verhaal gaan. Of in co-op bossraids doen, story missions spelen en in extra taaie groepsuitdagingen zoals Circle of Slaughter en Proving Grounds duiken.





weetje - weetje

Oké, geen echt weetje, maar een van de duizenden geschifte quotes: "Vergeet parachutes, dat zijn de luiers van de lucht!" En de niet te vertalen introductiepancarte van Mordecai: "Bird man ... with the bird, man."

SCORE 88

Er had wat verbeteringen betreft net zo goed een 5 achter deze Borderlands kunnen staan, zo groot is het verschil met zijn voorganger.

RAF



Veertig uur voor de Story Mode, drie uur voor die ene bossfight, de rest voor endgame, co-op of een nieuwe run met een ander personage.

100+ UREN

12

BASICS

SHOOTER
GEARBOX / 2K GAMES
1-4 SPELERS
OUT NOW

NATTE OGEN

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

REVIEW

SWITCH



GOLD AWARD

Link's Awakening ... alleen al het uitspreken van die titel veroorzaakt natte ogen bij iedereen die deze Game Boy-game in de jaren negentig speelde. Zo ook bij Jurjen, die checkte of de blitse remake voor de Switch het origineel ook maar een beetje eer aan doet.



'Aaaah, wat mooi allemaal.' Dat was mijn gevoel toen ik aan deze remake begon. Kijk die Link dan! Dat mannetje en de andere personages zijn zo fraai rond en glimmend dat ze van vinyl lijken, terwijl de tegeltjes in de kerkers waar hij doorheen loopt met hun slijtplekken en barstjes écht van steen lijken.

En dan de buitenwereld. Het lijkt er eeuwig lente. Vlindertjes fladderen over het felgroene gras dat subtiel wuift in de wind, terwijl het helblauwe water zo mooi rimpelt en glinstert in het zonlicht dat je het zou durven drinken. Tel daarbij speciale effecten als het wazig worden langs de randen van je zichtveld en warmterimpelingen in de lucht, en het voelt echt als rijk en feestelijk om steeds weer in die prachtige, kijkdoosachtige sprookjeswereld te duiken. Dat wordt ook nooit gewoon; tot het eind heb ik genoten van de vormgeving, en o ja, natuurlijk ook de muziek, die altijd al subliem was, maar deze keer met echte instrumenten en orkesten is ingespeeld.

"Alles uit het origineel komt nu veel beter tot zijn recht. En het wás al zo'n goede game!"

Nostalgie is leuk, maar als je dit vergelijkt met de zeer beperkte beelden en bliepmuziek van het origineel, dan komt alles uit dat origineel nu gewoon veel beter tot zijn recht. En het wás al zo'n goede game!

Mario-dingetjes

Zelda, Ganon en Hyrule spelen deze keer geen rol: Link spoelt na een schipbreuk aan op het mysterieuze Koholint Island en moet acht kerkers voltooien om de instrumenten te verzamelen waarmee hij een zekere





weetje • weetje

Als je in de spelwereld naar grafgraver Dampé gaat, kun je de kamers die je in de loop van je avontuur verzamelde aan elkaar plakken om je eigen kerkers te maken. Door de simpele opzet van deze 'Zelda Maker' werkt het allemaal heel eenvoudig, maar dat gaat wel ten koste van diepgang en het gevoel dat je écht je eigen kerkers bedenkt. Zie het als een geinig extraatje.

windvis kan wekken – schijnbaar de enige manier om het eiland weer te kunnen verlaten. Het is eens iets anders, net als de korte 2D-platformsecties die je met een springende Link moet voltooien, inclusief happende piranhaplanten om te ontwijken en goomba's om bovenop te springen. En er zijn meer Mario-dingetjes, zoals de Yoshi-pop die je in een grijparmspelletje kunt winnen.



Het mag duidelijk zijn dat de makers uit 1993 het wel als bevrijdend hebben ervaren om Zelda, Ganon en Hyrule eens links te laten liggen. Wat zullen ze een lol hebben gehad met de vele grapjes en nieuwe elementen die ze daardoor in Link's Awakening kwijt konden. Will Wright, de maker van The Sims, zit zelfs als personage in de game! Hij krijgt een brief van een geit! Er zit een heel bijzondere, eigenlijk best schokkende foto bij die brief! En bloeit er nu echt iets moois op tussen Link en Marin?

Het eiland zit in elk geval vol interessante, lekker maffe personages, en via een legendarische reeks van ruilhandel leer je ze allemaal kennen en waarderen.

Snelheid

Iets waar ik wél even van schrok, was de snelheid waarmee ik door de game vloog. Na drie uur had ik de eerste drie kerkers er al op zitten.

Nou moet ik wel zeggen dat ik uitzonderlijk goed bekend ben met het origineel. In de jaren negentig werkte ik namelijk als speladviseur bij Nintendo, zodat ik bijna dagelijks mensen hielp de moeilijkste puzzels in de game te kraken. Zoals de beruchte Nightmare Key in level 2, die je alleen krijgt als je bepaalde vijanden in een bepaalde volgorde verslaat ... dat soort dingen kon ik dromen, en er is veel blijven hangen.

Maar ook zonder voorkennis is dit gewoon een gemakkelijke Zelda, denk ik, met eindbazen die je meestal tijdens de eerste confrontatie al verslaat, kleinere vijanden die je nauwelijks schade doen en overal hints die je de goede kant op sturen. Toch betekent dat niet dat je de game achteloos kunt spelen. Je staat soms echt wel even perplex en zult zowel in de bovenwereld als in de kerkers de (overigens heerlijk heldere) maps vaak nauwkeurig moeten bestuderen om verder te komen. En kerkers 7 en 8 zijn echt wel pittig, maar ook zó mooi bedacht!



weetje • weetje

Anders dan het origineel kun je Link's Awakening in het Nederlands spelen.

Magie

Vaak verbaasde ik me in een kerker over het ontwerp ervan. Waarop zouden ze hier nu deze vijand hebben geplaatst? Waarom laten ze je hier nu al die gesloten deur achter dat muurtje zien? Kan ik mijn instinct volgen en hier naar links gaan, of zouden de makers bedoeld hebben dat ik eerst de rechterkant verken? Ik probeerde te analyseren, te kijken hoe dat toch kwam, dat het puzzelend doorlopen van zo'n kerker zo geweldig aanvoelde. Sommige dingen begreep ik wel, zoals de verhaaltjes die door sommige kerkers lopen, of dat constant tonen van zaken waar je nog niets mee kunt, tot je dat geweldige nieuwe item hebt. Maar gelukkig begreep ik niet helemáál hoe ze die kerkers zo fenomenaal in elkaar hadden gestoken, want daardoor voelde het doorlopen ervan weer net zo magisch als in de jaren negentig.

Zelda voelt voor mij wel vaker als videogamemagie, en de magie van het origineel komt beter tot uitdrukking dan ooit in deze moderne versie, die behalve beeld en geluid eigenlijk niets verandert, op wat kleine dingetjes na die allemaal verbeteringen mogen heten.

Door de extra knoppen van de Switch te benutten, hoef je bijvoorbeeld veel minder vaak tussen items te wisselen – wat toch wel een lichte ergernis was in het origineel.

Warp holes

Tijdens het doorlopen van de game (wat uiteindelijk toch nog zo'n veertien uur duurde) was er eigenlijk maar één ding waar ik me aan ergerde: te weinig warp holes! Want ook al is het aantal warp holes ten opzichte van het origineel uitgebreid van vier naar zeven; ik was voor mijn gevoel nog steeds (te) veel tijd kwijt aan het doorlopen van velden en gangetjes waar ik al tien keer eerder doorheen was gehold, met telkens weer dezelfde terugkerende vijanden en barricades om me te hinderen.

Van mij had er hier en daar dus nog wel een warpje bij gemogen. Maar goed, door dat vele heen en weer hollen heb ik dat maffe eiland wel nóg beter leren kennen. En ik hou van elk grassprietje hoor, Koholint.

Ik vind het een mooie gedachte dat vele kids die deze game nog nooit hebben gespeeld nu de kans krijgen al dit moois op deze prachtige manier te beleven. Hoe meer natte ogen, hoe beter! ✪



Ik ben niet zo goed in Engels, maar een previously unreleased cut, is dat een maagd?



SCORE 96

Dit gaat verder dan nostalgie. Link's Awakening is gewoon een tijdloos meesterwerk, en door de prachtige, eervolle manier waarop Nintendo de boel heeft gemoderniseerd, is deze remake de beste manier om dit tijdloze meesterwerk te herbeleven.

JURJEN



Als je goed kunt puzzelen, kun je dit avontuur in zo'n vijftien uur wel voltooien. Beter is om gewoon lekker de tijd ervoor te nemen.

15-20 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

NBA2K20



De 'consumer score' van NBA2K20 op Metacritic staat op moment van schrijven op een 0,7 ... uit 10! Met dank aan de microtransacties. Aan JJ de taak om deze game op zijn werkelijke merites te beoordelen.



REVIEW | SWITCH | PS4 | XBOX ONE | PC

De NBA2K-serie is altijd heilig voor mij geweest. De beste sportserie ooit. Punt. 2K Sports weet als geen ander hoe je een spectaculaire sport transformeert tot een digitaal product zonder de ziel van de sport aan te tasten. Tot een paar jaar terug althans ...

Toen besloot 2K Sports opeens microtransacties (lees VC) in hun game te verwerken. En dat deden ze op zo'n opdringerige manier dat niet alleen de gameplay, maar wat mij betreft ook de ziel van de sport werd aangetast. In de NBA klim je omhoog door te presteren, niet door voor elke scheet VC af te tikken.

Om maar met de deur in huis te vallen: met NBA2K20 trekt 2K Sports deze lijn stoïcijns door: de rol van VC is weer groot en de grind zeker niet minder.

Weerzin

Er bestaat ontzettend veel weerzin tegen de microtransacties in de 2K-serie, en die begrijp ik. Zestig euro lappen voor een spel waarin je indirect gedwongen wordt om nog meer te betalen, is niet cool. En waarom stop je een casino in een game met een rating van 3+? Het maakt de game op geen enkele manier leuker en brengt kids ook nog eens in aanraking met gokken. Dat moet je toch niet willen ...

> **"Ik speel het zonder ook maar één euro voor VC neer te leggen."**

Ik kreeg de afgelopen tijd dan ook de suggestie NBA2K20 maar gewoon te boycotten, om een voorbeeld te stellen. Maar dat doe ik niet; ik wil liever voorlichten, zodat gamers en ouders zelf kunnen beslissen of ze de game in huis willen halen. 2K heeft niemand vermoord ofzo.

Feit is namelijk dat als je stevig in je sneakers staat, NBA2K20 nog steeds een ijzersterke game is. Ik speel het zonder ook maar één euro voor VC neer te leggen, en dat levert me nog steeds plezier op. Vreemd genoeg is bijvoorbeeld de MyCareer-mode minder VC-beladen geworden en de grind do-able. Ik speel ook het liefst gewoon wedstrijden met de Clippers; heb je geen VC voor nodig!



Plussen en minnen

NBA2K20 is op een paar vlakken ook echt verbeterd. Zo is het dribbelen, het maken van moves en het verdedigen intuïtiever geworden. Ook de typische kenmerken van de spelers zijn beter uitgewerkt. Als Clippers-fan zijn de snelle runs naar de basket van Paul George en de fade aways van Kahwi Leonard een lust voor het oog. Voor veel fans zal het ook fijn zijn om te weten dat je in MyCareer en MyPlayer vier spelers kunt aanmaken. Dat, en een beter uitgewerkt stat-systeem, maakt het mogelijk dat je nu perfect kunt checken hoe stats uitpakken en wat de verschillen tussen de spelers zijn.

NBA2K20 laat echter ook steken vallen. MyTeam is te veel een money-grabber met als giftige adder onder het gras het feit dat contracten van spelers af kunnen lopen, waardoor een card opeens waardeloos kan worden ... of je moet een nieuw contract kopen.

De toevoeging van WNBA (vrouwenbasketbal) is cool, maar kent beduidend minder diepte (één seizoen) en minder sterk commentaar. Verder zal de meer strategische aanpak met Action Points van MyGym niet alle fans van deze mode bevallen. Tot slot zijn veel onderdelen van de modes vrijwel identiek aan 2K19; loop rond in de Neighbourhood en je ziet nauwelijks verschil.

Trage grind

In mijn ogen voelt NBA2K20 dan ook iets te veel als een update. Iets waar meer sportseries last van hebben. Samen met de nog steeds opdringerige VC zorgt dat voor een geheel dat niet elke basketbalfan zal diggen. Zeker als je een langzame grind niet trekt, moet je echt goed nadenken of je dit avontuur wil aangaan. Ik trek het (nog) wel, maar speel dan ook maar een paar modes.

LEBRON JAMES ALS REGISSEUR

De verhaallijn van MyCareer is dit jaar gemaakt door het bedrijf Springhill Entertainment van LeBron James. Het draait om speler 'Che' die zich vanaf de bodem moet zien op te werken. Ik heb meer genoten van deze MyCareer dan van de vorige delen. Het is allemaal minder pompeus dan bijvoorbeeld de aanpak van Spike Lee in 2016. Wel mist het verhaal een echt lekkere flow, aangezien het vol zit met cameo's van acteurs en supersterren uit de NBA. En dat je na het uitspelen van de prelude in feite gewoon in de MyCareer van de vorige jaren wordt geplaatst, is ook een beetje jammer.

SCORE 81

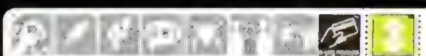
NBA2K20 is nog steeds de beste basketbalgame, maar heel veel nieuws breng 2K Sports dit jaar niet en de structuur rond VC blijft vervelend. Normaal eis ik dat je deze game speelt, dit jaar mag je het zelf beslissen.

JJ



De vele modes van NBA2K20 zorgen ervoor dat je hier maanden zoet mee bent.

1 SEIZOEN



BASICS

SPORTSGAME
2K SPORTS
1-2 SPELERS
OUT NOW

GOED GEJAT

CODE VEIN

Code Vein, door de community ook wel 'Anime Souls' genoemd, had begin 2018 al moeten uitkomen. De game werd echter anderhalf jaar uitgesteld zodat de gameplay meer verfijnd kon worden. Een keuze die een vloek en een zegen bleek.



Ook handig voor als het stokbrood een paar tafeltjes verderop ligt.

Het is heel makkelijk om Code Vein te willen negeren, want hoewel het een ongegeneerde kopie van Dark Souls is, heeft het ook een onbegrijpelijk irritante presentatie. Esthetisch is het één grote voorstelling van wat er allemaal mis is met modern Japans entertainment: hoofdpersonen met geheugenverlies, veel te drukke designs, dunne stereotypen, gekke boyband-kapsels, tieten die groter zijn dan hoofden, overdreven tragische backstories, designerkleding in een post-apocalyptische setting en muziek die alleen lijkt te kunnen schakelen tussen melodramatisch piano-gepingel en extreem bombastische symfonieën met koorgezang (want dit moment is episch en dat zul je weten ook, verdomme!).

Het is één grote overdadige aaneenschakeling van anime- en JRPG-clichés, wat overkomt als ondoordringbare idioterie voor buitenstaanders en als creatieve armoede voor liefhebbers. Gooi daar de superlompe manier bovenop waarmee de game je vanaf het eerste moment belaagt met een overvloed aan raar benoemde en minimaal uitgelegde gameplay-mechanics (Blood Veil, Blood Codes, Blood Drain, Blood Gifts, Focus, Ichor, Haze et cetera) en ik snap volledig waarom non-Souls-fans het nog geen kwartier zullen uithouden in Code Vein.

weetje • weetje

Zoals het een goede Souls-kloon betaamt, bevat Code Vein zelfs gebieden die kopieën lijken van Valley of Defilement (Howling Pit) en Anor Londo (Cathedral of the Sacred Blood).



Shit, ik weet niet waar ik hier mee te maken heb, maar ik geloof dat ik er spijt van ga krijgen dat ik vanochtend een kort rokje heb aangetrokken...

Klein meisje

Eerlijkheid gebiedt mij echter te zeggen dat ik ondanks alles ... tóch heel erg van Code Vein hou. Ik heb namelijk elke bestaande 'Souls-like' gespeeld, dames en heren, en het gros ervan is ronduit kut met peren (Lords of the Fallen) of degelijk maar eentonig (The Surge). Maar Code Vein mag zich qua gameplay in de categorie Nioh scharen als zijnde 'zeldzaam goed'. En ja, dat komt voornamelijk omdat het zo onbeschaamd van FromSoftware heeft zitten jatten dat het bijna elk van hun dopaminevakjes kan afvinken. Gewichtige aanvalsanimaties. Een goed gebalanceerd stamina-systeem. Lastige bazen waar je je op vastbijt. Complexe, doolhofachtige gebieden met goed verstopte gear en geniepig geplaatste vijanden. Heerlijke, risicovolle pareeraanvallen. Wapens craften. Een extreem hoge maar nooit oneerlijke moeilijkheidsgraad ....

"Hét tussendoortje om het lange wachten op Elden Ring mee te verzachten."

En dat alles met een extreem strakke besturing; Code Vein voelt nooit onhandig of lomp, zoals mindere Souls-klonen. Toen ik in het tweede hoofdgebied op het randje van de dood stond en plotseling een geheime deur vond die me op slimme wijze terugleidde naar m'n eerdere checkpoint, giechelde ik zelfs als een klein meisje. Ik voelde exáct die verbazing, opluchting en bevrediging die ik in Dark Souls ook voelde, en dat weten de meeste videogames gewoon niet voor elkaar te krijgen.

Tussendoortje

Code Vein heeft zelfs een paar eigen ideeën die de Souls-formule op verrassende wijze weten te complementeren, zoals het feit dat je je speelstijl én stats volledig kunt omschakelen wanneer je wilt. Dankzij de soepele Blood Codes hoef je dus niet een heel nieuw personage te maken als je in plaats van een zwaardvechter een lange-afstandsmagiër wil besturen, bijvoorbeeld. Een bijzonder toffe gimmick, hoewel ik zelf nauwelijks van m'n logge Berserker-speelstijl ben afgeweken.

weetje • weetje

Je kunt speciale kaarten vinden die je toegang geven tot levels in de 'Depths'. Deze levels staan los van het verhaal en zijn ideale plekken om lekker te grinden.

Ook de vampierachtige manier waarop je je ammunitie kunt bijvullen (met je spectaculaire, risicovolle Blood Veil-aanvallen) voegt een leuke dynamiek toe aan een subgenre dat nu al een jaartje of acht mijn gaming-dieet domineert.

Als deze game een paar jaar eerder was uitgekomen, dan was het een onbetwiste Gold Award geweest. Anno 2019 hebben we echter al meer geweldige (en vernieuwender) variaties op Dark Souls achter de kiezen, zoals Bloodborne, Sekiro en het eerdergenoemde Nioh, waardoor Code Vein toch een stuk minder impact maakt. Met andere woorden: Souls-fans, dit is hét tussendoortje om het lange wachten op Elden Ring mee te verzachten. Mits je je over de presentatie heen kunt zetten, tenminste.

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 79

Code Vein is een ongeïnspireerd derivaat van alles wat Dark Souls zo legendarisch maakte, maar is wat mij betreft ook hét schoolvoorbeeld van het tijdloze cliché 'beter goed gejat dan slecht bedacht'.

SAMUEL



Je zult zo'n 40 uur over het verhaal doen. De eerste keer, tenminste.

40 UREN



BASICS

SOULSLIKE
BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER
(ONLINE CO-OP MOGELIJK)
OUT NOW

AMPUTEREN KUN JE LEREN
THE SURGE 2

Sinds het succes van Dark Souls worden we bedolven onder games die het concept schaamteloos overnemen, om vervolgens met een inferieure ervaring te komen. The Surge uit 2017 behoort ook tot die categorie, maar had de potentie om een interessante twist op het genre te worden. The Surge 2 maakt die belofte helaas niet waar.

REVIEW | PS4 | PC | XBOX ONE



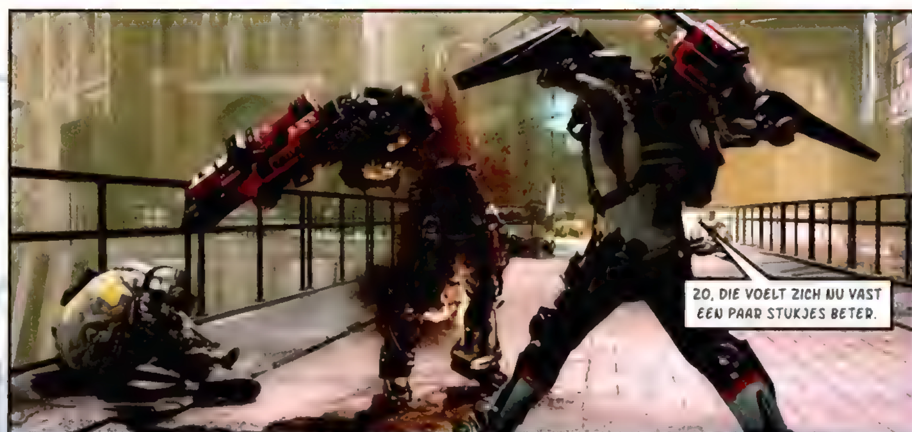
Hoewel het eerste deel van The Surge openingen bood voor een originele twist op het Dark Souls-genre, had niemand écht verwacht dat ontwikkelaar Deck13 daar in deel 2 mee zou komen ... en dat is dan ook niet gebeurd. Het vechtsysteem – dat ook in dit vervolg weer veruit het sterkste onderdeel is – stelt spelers in staat lichaamsdelen te selecteren en ze er snoeihard af te hakken. En dat is in feite wat je gedurende The Surge 2 constant doet: hoofden, armen en benen amputeren. Waarbij alles eromheen, hoewel marginaal beter dan het origineel, helaas van zeer matige kwaliteit is.

Schreeuwend ten onder

Dat begint al bij het vage, nietszeggende verhaal van de game. Na de redelijk uitgebreide character creator (die overigens totaal overbodig is omdat je jezelf uiteindelijk volledig bepantsert) en een tussenfilmpje gooit The Surge 2 je meteen in de actie.

Je doel is een mysterieus meisje vinden, dat vijftien uur later pas écht (even) opduikt. Nu staat het verhaal bij een souls-like nooit centraal, maar omdat de game zo z'n best doet er iets van te maken, zit het extra in de weg. Dat vrijwel alle NPC's die je ontmoet veel te overdreven acteren en de *'edgy'* dialoogopties niet uit de verf komen, is eveneens tergend.

> **"Drie man tegelijk te lijf gaan en hun aanvallen succesvol pareren, geeft een fantastisch gevoel."**



Zo slecht als het verhaal is, zo goed is het vechtsysteem. Net als in deel 1 zijn bepaalde lichaamsdelen bepantserd, waardoor je een leuk risicobeloningssysteem krijgt: blote delen aanvallen en een vijand sneller doden of bepantserde delen eraf hakken voor scraps. Vergeleken met het eerste deel zijn alleen de animaties iets verbeterd en is de parry toegevoegd. Eenmaal onder de knie (lees: bij de eerste dertig pogingen ga je schreeuwend ten onder) is het een fijne, maar nog steeds listige mechanic die vechten tot een elegante dans verheft.

Scraps zijn feitelijk de souls van The Surge 2, die je verzamelt en veilig naar medbays brengt om daar uitrusting mee te upgraden en te craften. Soms moet er een kleine grind aan te pas komen om de volgende eindbaas een kopje kleiner te maken, maar uiteindelijk zijn er tal van mogelijkheden om uitrustingen samen te stellen. Denk aan een wandelende juggernaut met een hamer of een snelle ninja met een te gekke lichtgevende katana.

Niet genoeg

Het vechtsysteem houdt The Surge 2 overeind, want naast het verhaal stelt ook Jericho City enigszins teleur. Het is lang niet zo erg als de klinische, industriële omgevingen uit het eerste deel (er zijn zelfs groene gebieden en de manier waarop er altijd een shortcut naar de medbay te vinden is, is goed gevonden), maar toch wordt de door bendes omgeven stad op den duur behoorlijk eentonig en is er simpelweg een gebrek aan sfeer.

Dat is jammer, want drie man tegelijk te lijf gaan en al hun aanvallen succesvol pareren, is en blijft een fantastisch gevoel. The Surge 2 is dan ook zeker een verbetering ten opzichte van het eerste deel, maar het is nog lang niet genoeg.

weetje • weetje

Deck13 maakte ooit Lords of the Fallen, waarvan het vervolg jaren later werd overgelaten aan Defiant Studios. Na een groot drama is ook die studio van het project gehaald, waardoor Lords of the Fallen 2 misschien wel nooit wordt gemaakt.

SCORE 68

Lichaamsdelen amputeren voor je leven voelt beter dan bij de meeste Dark Souls-klonen, maar het belachelijke verhaal en de eentonigheid van de game weerhouden The Surge 2 ervan een écht goede actie-RPG te zijn.

JACCO



Een doorgewinterde Dark Souls-speler doet zo'n twintig uur over het verhaal. Een sukkel als ik iets langer ...

25 UREN



18

BASICS

ACTIE-RPG
DECK13 INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

STYLE OVER SUBSTANCE

DAEMON X MACHINA

"Het verschil tussen een mech en een mecha is dat een mecha een gigantische, bestuurbare robot is die op twee benen staat, zoals een Gundam, en een mech een 'gewone' gigantische, bestuurbare robot is, zoals de AT-AT's van Star Wars". Euh, thanks Sam. Kutnerd.


Het schijnt dat ze bezig zijn deze attractie te boeken voor de Tilburgse kermis van 2020.

"De grootste fout is de haast masturbatieve nadruk die Daemon X Machina continu op z'n plot en personages legt."

In videogames kan alles; van je haar verven tot het plegen van massamoorden. Dus deze vrijheid omarmen, zoals Japanse games per definitie doen, is awesome. Het is dan wel belangrijk dat de game zichzelf niet té serieus neemt, want niemand heeft zin in oeverloos politiek gepredik in een product waarin je jezelf een paarse baard kunt aanmeten en vervolgens een vliegende robot met laserzwaarden kunt besturen.
Daemon X Machina's grootste fout is dan ook de haast masturbatieve nadruk die het continu op z'n plot en personages legt, vaak zelfs tijdens missies. Het verhaal begint best dope – de ontploffing van de maan heeft tot superkrachten en moordlustige kunstmatige intelligentie geleid – maar wordt vervolgens zo complex, gefragmenteerd en ongemakkelijk dramatisch dat het de gameplay in de weg zit.



weetje • weetje

De game gaat in de nabije toekomst een PvP-multiplayermodus ontvangen, wat de variatie van het algehele pakket zeker gaat verbeteren.

Daemon X Machina wil zo graag de nieuwe Neon Genesis Evangelion of Mobile Suit Gundam zijn, dat het af en toe vergeet dat het op de eerste plaats een videogame is. En dat is best irritant.

Customizen

Het gevolg van het opdringerige verhaal is dat ik al gauw de tussenfilmpjes en dialogen begon door te drukken, om sneller bij de daadwerkelijke mecha-actie te kunnen komen. Dat versterkte echter het ándere probleem waar Daemon X Machina mee kampt: de lichte eentonigheid van de missies. Begrijp me niet verkeerd: mechagames zijn per definitie een beetje repetitief, omdat er nu eenmaal altijd veel nadruk ligt op hoe het vóelt om een gigantische, logge machine te besturen. Persoonlijk stoorde ik me daarom ook niet erg aan de vaak identieke opzet van de missies (kies loadout, vernietig vijanden, verzamel drops, wacht op expositie enzovoort) en wie hier elke dag 1 à 2 uurtjes aan besteedt, zal er ook geen last van hebben. Maar als je de meer dan 20 uur durende campaign in een weekend wilt uitspelen (zoals ik deed), dan wordt de formulaire aanpak na een uurtje of zes behoorlijk voelbaar.
Met andere woorden: wie optimaal van Daemon X Machina wil genieten, is stiekem toch een beetje verplicht om zichzelf tussen de missies door onder te dompelen in het overdreven verhaal én continu te blijven sleutelen aan zijn of haar extreem 'customizable' mecha.

Contrast

Hoewel ik mijn tijd dus voornamelijk heb geïnvesteerd in de laatste van z'n drie zuilen (verhaal, gear, actie) heb ik absoluut van Daemon X Machina genoten. En dat puur omdat de Arsenal-mecha zo ontiegelijk lekker bestuurt! Het ding is zwaar en log genoeg om je het gevoel te geven dat je in een gigantisch en kostbaar massavernietigingswapen zit, maar is tevens zo wendbaar en sensitief dat je vrijwel onmiddellijk op topsnelheid over het slagveld vliegt, racet en stampt.
Ongeacht of je van je mecha een hypermobiele zwaardvechter of een statisch en secuur kanon wilt maken, de besturing vormt zich naar je speelstijl. Dat komt vooral naar voren in de boss battles, waarbij je bewegingsvrijheid (eindelijk) net zo op de proef wordt gesteld als jouw omgang met het auto-aim systeem.
En dan heb je de graphics nog.



weetje • weetje

De game is geproduceerd door Kenichiro Tsukuda, de producent achter From-Softwares gerenommeerde mecha-serie Armored Core, waar Daemon X Machina erg door is beïnvloed.



O man, de graphics. De rijke kleuren, het hoge contrast, de stilistische belichting ... Ik heb de HUD even uit moeten zetten om maximaal te kunnen genieten van hoe een rood-paarse lucht afstak tegen de blauwgroene stedelijke ruïnes. Ja, Daemon X Machina is, zoals de Engelsen dat zo mooi zeggen, nogal een gevalletje 'style over substance', maar niemand doet 'style' zoals Japan!

SCORE 73

Daemon X Machina zou gebaat zijn bij meer boss fights en minder slap geouwehoer. Wie een prachtig gestileerde actiegame wil voor de Switch, kan dus beter eerst het geweldige Astral Chain halen en wachten tot deze een keer is afgeprijsd.

SAMUEL



Erdoorheen racen? 15 uur. Het verhaal volgen? 30 uur. Alles ontgrendelen? 60 uur.

30 UREN



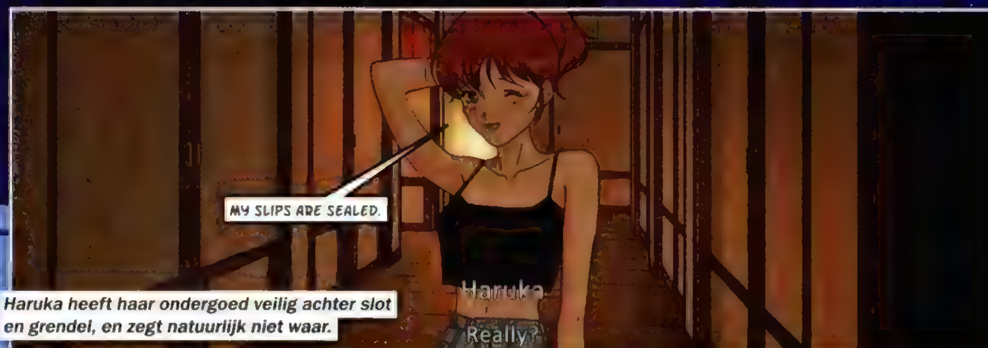
BASICS
MECHAGAME
MARVELOUS FIRST STUDIO / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



EEN ONGELUK ZIT IN EEN KLEIN BROEKJE

PANTSU HUNTER BACK TO THE 90'S

De laatste tijd leek Martin een beetje af van het idee dat-ie per se idiote games voor deze rubriek moest zien te vinden, en dat beviel me eigenlijk wel. Lekker racen, vechten, vissen – bring it on! Heeft die eikel deze maand een Japanse game voor me klaargelegd waarin ik slipjes moet verzamelen ...



Haruka heeft haar ondergoed veilig achter slot en grendel, en zegt natuurlijk niet waar.

De laatste paar games voor dit rubriekje speelde ik op de Switch en dat beviel me goed, vooral omdat de bediening op deze console altijd net wat intuïtiever aanvoelt dan op andere platforms. De Japanse game Pantsu Hunter: Back to the 90s is weliswaar ook op Switch te spelen, maar Martin had een PS4 met dit kutspel voor me klaar laten zetten (en is vervolgens zelf lafjes op vakantie gegaan). Gelukkig bleek de bediening heel simpel, op het infantiele af, net als de rest van de game trouwens.

Klusjesman

Je maakt kennis met Kenji, een loser die op zoek is naar de ware liefde. Zijn theorie luidt dat je die kunt vinden door damesslipjes te analyseren (had ik al gezegd dat dit een Japanse game is?). Hij zet een advertentie als klusjesman in de hoop dat daar aantrekkelijke meisjes op reageren die iets te repareren hebben. Eenmaal bij zo'n meisje binnen start zijn speurtocht naar de slipjes.

Het eerste slachtoffer (want zo mag ik zo'n meisje dat deze idioot op bezoek krijgt wel noemen) is Haruka. Deze dame heeft een kapotte VHS-recorder (back to the 90s, jeweettoch) die onze slipjesrover moet repareren.

Op dat moment krijg ik door dat ik in een soort point-&-click-adventure ben beland.

Als ik op vierkantje druk, verschijnen er afbeeldingen van doorzichtige slipjes op plekken waar ik (meestal stompzinnige) informatie kan krijgen. Ik klik op het slipje bij Haruka's Engelse boeken en krijg de aanwijzing 'leuk, ze leest Engelse boeken'. Ik klik op het raam: 'Fijn, het zonnetje schijnt'. Ik klik op een lange schroevendraaier: 'Ja, daar kun je heel diep mee' ... Een enkele keer volgt een conversatie, maar ook daar word ik niet veel wijzer van.

Naakt

Het lullige is dat er geen savepoints zijn en de enige strategie is dus om maar te blijven vragen, klikken en proberen en zo steeds een klein stukje verder te komen tot het weer misgaat. Natuurlijk mislukken bijna alle pogingen: ik ben doodgegaan omdat ik op een stoel ging zitten(?), in elkaar geramd door Haruka omdat ik naakt vroeg of ik haar mocht omhelzen (echt!) en gearresteerd door een onzichtbare politieagent.

Na zo'n twintig mislukte pogingen in een dikke driekwartier vond ik eindelijk de juiste strategie: je moet op een gegeven moment vragen of je je handen mag wassen in de wc (waar niks nuttigs te vinden is), vervolgens doorlopen naar de badkamer, daar in een gevuld(?) bad te springen, waarna Haruka aan komt snellen, vervolgens de goede keuze uit een aantal antwoorden maken, haar op te sluiten en dan terug in de huiskamer een la openen met daarin allemaal ondergoed, waar he-le-maal onder op de stapel een gespikkeld slipje ligt. WAT EEN ONGELOFELIJKE ONZIN!

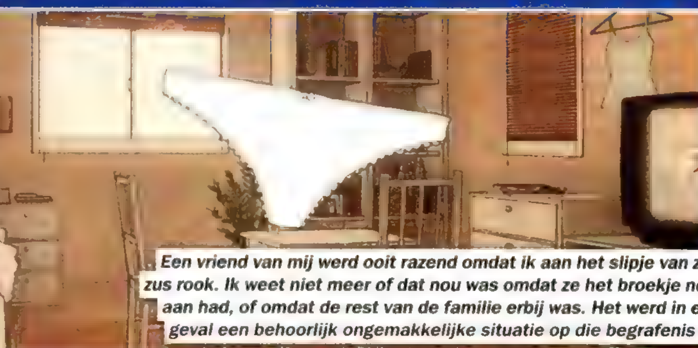
James Last

Eerlijk gezegd heb ik geen idee hoe het daarna verder gaat, want om de ware liefde te vinden moet ik alleen al in Haruka's huis nóg twee slipjes zien te vinden, en ik had serieus geen idee hoe ik dat voor elkaar zou moeten krijgen ... en ik had er ook helemaal geen zin in.

Pantsu Hunter is een saai spelletje van trial and error, zonder actie, zonder humor of relativering en zonder logica met ook nog eens op de achtergrond een soort liftmuziek waar zelfs James Last (back to the 90s, jeweettoch?) zich nog van in z'n graf zou omdraaien.

Dus Anko, Anna en Yukari; wacht maar niet op mij. Ik kom niet bij jullie op bezoek en zal jullie slipjes laten liggen waar ze horen: in een laatje waar perverse kereltjes helemaal niks te zoeken hebben! ✖




Een vriend van mij werd ooit razend omdat ik aan het slipje van z'n zus rook. Ik weet niet meer of dat nou was omdat ze het broekje nog aan had, of omdat de rest van de familie erbij was. Het werd in elk geval een behoorlijk ongemakkelijke situatie op die begrafenis ...

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 57,50** (€ 4,79 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 31,50** (€ 5,25 per editie)

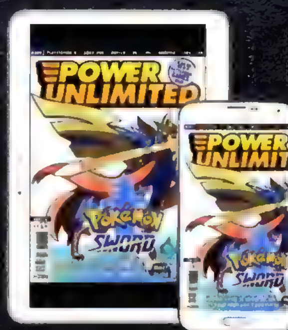
MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,25** (maandelijks opzegbaar)







Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

OOK GESPEELD

OMDAT CYBERPUNK TOCH NOG WEL EFFE OP ZICH LAAT WACHTEN

FLIPPEN OM NEPSTEMMEN



Titel: Star Wars Pinball
Platform: Switch
Prijs: € 34,99

Flipperen is een oud gebruik waarin mensen stalen ballen in gaten en over banen rammen met behulp van **door elektrische spoelen aangedreven plastic kleppers.** Star Wars is een leuk sprookje, dat minder leuk gemaakt wordt door vervelende fanboys. Maakt dat samen een leuk spel? Ja, best wel!



Een ander oud gebruik is namelijk dat videospellenmakers digitale droompinbalmachines maken die in het echt nooit kunnen bestaan, maar in een game wel. Het resultaat is oldskool aandoende kasten met onderdelen die echt lijken en nog steeds (ongeveer) volgens de regels van de zwaartekracht opereren, maar tegelijkertijd een aantal toevoegingen hebben die de regels van de realiteit niet toestaan. **Nou ja, in elk geval niet zonder dat de productiekosten onder een miljoen per kast blijven.** Zo vliegen er in Star Wars Pinball Millennium Falcons en andere spaceships uit de kasten en lopen er volledig geanimeerde Star Wars-personages over de randen. Het ziet er cool uit en de makers zijn lekker losgegaan met maar liefst NEGENTIEN verschillende kasten, waarvan de meeste een genot zijn. Als een soort poëtische gerechtigheid is een van de saaiste kasten gebaseerd op de Han Solo-film en een van de allerbeste op The Last Jedi – dat kan haast geen toeval zijn!

Hou je van digitaal flipperen, dan is Star Wars Pinball een ogen-dicht-logische aankoop, hoewel je jezelf wel effe moet voorbereiden op het matige sound design. De kasten klinken prima, maar de stemmen van de legendarische personages zijn niet écht van Mark Hamill, Harrison Ford of Carrie Fisher, maar van een stel amateurs met amper vergelijkbare stemmen, en de geluiden in de menu's klinken goedkoop of ontbreken simpelweg. **Ik bedoel, welke gekkie voegt nou géén fijn geluidje toe aan een level-up?!** Maar daar heb je weinig last van als je lekker multiballs tegen Chewbacca's harige smoel ramt in de heerlijke Vertical Mode waarin je een perfect uitzicht hebt op de fantastische kasten!

SCORE:



STAAT NIET MEER VOOR LUL NAAST DIRT: RALLY!



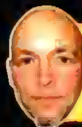
Titel: WRC 8
Platforms: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 49,99

Iedereen die nieuwsgierig is naar een rallygame raad ik van harte de Dirt: Rally-games aan. De belachelijk hoge moeilijkheidsgraad is echter niet voor iedereen weggelegd. Gelukkig biedt WRC 8 nu einde-fucking-lijk een waardig alternatief! Wat er het afgelopen jaar precies bij ontwikkelaar Kylotonn is gebeurd, is me een raadsel, **maar het is net of de devs ineens het licht hebben gezien.** De WRC-games zijn altijd best oké geweest, maar er zat weinig vooruitgang in de serie en Dirt: Rally was op alle vlakken beter. Ik denk dat Kylotonn eens goed naar Dirt: Rally heeft gekeken en voor het eerst het lef heeft gehad hetzelfde te proberen.

Dat pakt in dit geval goed uit, want dit is de beste WRC-game tot nu toe. Zo zijn de physics flink aangepakt en sturen de auto's nu meer als in Dirt: Rally. De ondergrond heeft nu werkelijk flinke impact op de besturing, en dat maakt WRC 8 een stuk realistischer, maar de game is niet echt moeilijker geworden. Er zit nog steeds een vleugje arcade in, wat WRC 8 lekker toegankelijk houdt. **Daarnaast zit er nu voor het eerst een dynamisch weersysteem in WRC 8, wat veel invloed heeft op de grip.** Zo kan het nu halverwege je rit keihard gaan regenen en moet je al je skills uit de kast trekken om niet elke overstekende boom onderweg mee te pakken. Je zult ook een beetje moeten plannen welke settings en banden je gaat gebruiken. Kies je ervoor om de beste banden te pakken, waarmee je



NIEUWE STREEK VAN WARIO?



Titel: Mario Kart Tour
Systeem: Mobile
Prijs: Free-to-play



Na Pokémon, Super Mario, Animal Crossing, Fire Emblem en Dr.Mario is met Mario Kart een volgende grote Nintendo-franchise naar mobieltjes gekomen. En hij is free-to-play, dus yes, ook nog eens gratis! Tot je het addertje onder het gras ontdekt ...
Mijn eerste indrukken waren zeker niet verkeerd. De kleurrijke race-actie oogt gelikt en overzichtelijk genoeg op het verticaal gehouden scherm. Vegen om te sturen en powersliden, tikken om power-ups te gebruiken, omhoog vegen om bananen naar voren te smijten, omlaag vegen om schilden naar achteren te schieten – het werkt allemaal prima. Dat races geen drie maar twee rondes duren, stunts automatisch worden uitgevoerd en je nergens van de baan kunt rijden (onzichtbare muren alom), ach: **dat past wel bij het casual-sfeertje van gamen op een mobiele telefoon.** En de hoeveelheid content die je gratis kunt spelen is aanzienlijk. Tenminste, als het je niet zoveel uitmaakt met welke personages, karts en gliders je dat doet.

Anders dan gebruikelijk kun je niet gewoon beginnen met een leuk aanbod personages en gaandeweg meer vrijspelen. Nee, je begint met één personage (Toad in mijn geval) die random uit een groene warpbuis wordt geknald. Tegen betaling van vijf Ruby's mag je nog een keer met de buis knallen. **Ik heb twintig Ruby's betaald in de hoop het tijdelijk verkrijgbare personage Pauline te ontvangen, maar ik kreeg twee keer een Koopa en twee onbenullige gliders.** Toen waren mijn Ruby's op, maar uiteraard biedt de game de mogelijkheid meer Ruby's te kopen.
Drie Ruby's kosten € 2,29, tien Ruby's kosten € 6,99, en zo gaat dat verder tot een pakket van 93 Ruby's voor € 54,99! Maar zelfs als je die laatste investering doet, weet je nog niet zeker dat je Pauline krijgt. Het is een soort gokken, en dat systeem bespeelt dezelfde hersendelen die fruitautomaten (en lootboxes!) bespelen. Eigenlijk is het gewoon een akelig systeem dat gevoelige mensen manipuleert om meer geld uit te geven dan ze eigenlijk willen.



Wil je trouwens zeker weten dat je met Mario kunt racen? Dan kun je voor € 21,99 een pakket kopen met Mario, 45 Ruby's en 5 Star Tickets. Wil je 200 cc racen? Dat kan alleen als je een abonnement op Mario Kart Tour voor € 5,49 per maand neemt.
Eerlijk gezegd ben ik als Nintendo-fan best wel geschokt dat Nintendo blijkbaar **alles wat slecht is aan free-to-play (compleet met lootboxes en dat soort shit) nu in één game** heeft gestopt. Het voelt alsof Mario zelf met alle liefde zijn racegame naar mobile heeft gebracht, om vervolgens het verdienmodel aan een idioot als Wario over te laten. Als dit een WarioWare-game was, had ik de grap nog begrepen, maar in Mario Kart vind ik het bezoedelend voor de goede naam van Nintendo, en een belediging voor zowel Nintendo-fans als casual spelers. Jammer.

OORDEEL:

Leuke game, maar akelige en bijna kwaadaardige verdienmodellen.

alle kanten op glijdt in de regen, of pak je vanaf het begin van de track al regenbanden en kun je de hele rit iets minder hard rijden? De keuze is aan jou.

Daarnaast is de Career Mode uitgebreider dan ooit met keuze uit alle WRC-classes en de mogelijkheid van het aansturen van je eigen team, dat je zelf ook helemaal moet samenstellen. Het team zorgt voor onderhoud aan je auto, het ontwikkelen van upgrades, de juiste settings, de bandenkeuze **en het unlocken van speciale events, waarbij je bijvoorbeeld een time trial moet rijden in een oldskool rallybak.**
WRC 8 is de meest complete WRC-game ooit gemaakt en heeft een aantal goede dingen van Dirt: Rally overgenomen, zonder de moeilijkheidsgraad al te zeer omhoog te schroeven. Dit is de perfecte rallygame voor gamers die niet zitten te wachten op Dark Souls-praktijken in een auto!

SCORE
80



'AVE MARIA! GRATIA PLENA, DOMINUS TECUM!'



Titel: Blasphemous
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 24,99

Het is een mooie tijd voor mensen die net als ik idolaat zijn van Dark Souls. Zo blijkt Code Vein een verrassend sterke soulslike (zoals je eerder in dit nummer kon lezen), is genregenoot The Surge 2 zeker niet verschrikkelijk en is er ook nog een spelletje genaamd Blasphemous, dat het een en ander van Dark Souls heeft overgenomen. **Ik zou het je trouwens vergeven als je Blasphemous in eerste instantie een metroidvania noemt**, want het 2D-perspectief, de nadruk op platformactie en de grote, kleurgecodeerde kaart doen aanvankelijk meer denken aan bijvoorbeeld Castlevania: Symphony of the Night. Toch wordt al snel duidelijk dat dit meer gemeen heeft met Dark Souls: op sterven staat een prijs, vijanden respawnen niet tenzij je jezelf heelt bij een checkpoint, de onvergeeflijke combat legt een sterke nadruk op ontwijken en pareren, bazen zijn extreem intimiderend en zullen het uiterste van je vragen, en de wereld is een grote depressieve aaneenschakeling van lijden en zelfkastijding. Heerlijk!



Het is voornamelijk die sombere, gepijnigde wereld waarmee Blasphemous hoge ogen gooit. Het is een plek die gedomineerd wordt door het geloof in een mysterieuze religie, en hoewel het allemaal volledig fictief is, is alles overduidelijk geïnspireerd door het katholicisme. En dan vooral het Spaanse katholicisme, wat net een tandje extremer, decadenter en onbegrijpelijker lijkt (en ik mag het zeggen, want ik ben er zowat in opgegroeid). Kijk bijvoorbeeld maar eens naar de Semana Santa (de heilige week), die volledig om boetedoening draait en waarbij men KKK-achtige kappen opdoet, zware objecten draagt en zichzelf tot bloedens toe zweept – beeldspraak waar Blasphemous vol mee zit. **Geblinddoekte baby's, het Madonna-hoercomplex, huilende volgelingen, zichzelf snijdende vijanden ...** Iedereen lijdt! En iedereen omarmt het! De cyclus van dood en verderf was in Dark Souls al een groot thema, maar de invulling hiervan door Blasphemous is next-level. En het is prachtig.



Dat de gameplay zich bijna kan meten met de esthetische kwaliteiten, toont aan hoeveel (toepasselijk) bloed, zweet en tranen de Spaanse studio The Game Kitchen in Blasphemous heeft gestopt, vooral gezien het feit dat dit hun eerste game in dit genre is. Gevechten lijken aanvankelijk wat simplistisch, **maar dat is al snel te complementeren met nieuwe zwaardaanvallen en magische spreuken** die de gewichtige actie wat meer diepgang geven. Het enige waar ik me eigenlijk aan gestoord heb, is het ietwat rare tempo – vooral in de eerste helft van de game. Ik heb soms twee, drie uur rondgelopen zonder nieuwe upgrades of bazen tegen te komen, terwijl ik in mijn volgende speelsessie zowat nauwelijks kon bijhouden op hoeveel nieuwe shit ik stuitte. Maar ach, misschien is dat ook iets heel katholieks, ofzo.

SCORE 89

GOOSE THEFT AUTO



Titel: Untitled Goose Game
Systeem: Switch
Prijs: € 19,99

Ganzen zijn klootzakken. Ik bedoel, een beetje normale vogel vliegt gewoon weg als een mens zijn pad kruist. Maar ganzen niet hoor. Nee, die gaan een beetje arrogant lopen sissen en zo, met die vleugels omhoog, om indruk te maken. **Echt zóóó triest gewoon.** Maar wat is het heerlijk om zélf eens de gans uit te hangen in deze ongetitelde ganzengame! Je vraagt je misschien af wat je als gans in deze game precies moet doen. Het antwoord is: de klootzak uithangen. Maar echt.

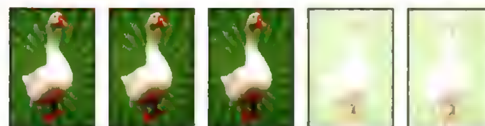
Het begint al goed in de eerste scène, waarin je een tuinman het leven zuur mag maken. Op een boodschappenlijstje staan de dingen die je voor elkaar moet zien te krijgen: de tuinman nat maken, zijn sleutels stelen, zijn hark in de vijver gooien, zorgen dat hij zijn zonnehoed draagt en wat spullen uit zijn tuin jatten om die naar een picknickleedje te slepen.
Je moet een beetje puzzelen om dat allemaal voor elkaar te krijgen, en elke keer dat zo'n opdracht is gelukt wordt hij van je lijstje gestreept. Als je alle opdrachten hebt voltooid, is die tuinman je zo zat dat hij een verbodsbord voor ganzen in zijn tuin wil timmeren. Er verschijnt een nieuwe opdracht op je briefje: **zorg dat de tuinman met een hamer op zijn duim slaat.** Dat kun je doen door te gakken, precies op het moment dat de tuinman zijn hamer op de paal van het bord wil laten landen. Inderdaad: deze game heeft een gak-knop.





Speltechnisch gezien is Untitled Goose Game een eenvoudig puzzelavontuurtje, maar het feit dat je een gans bestuurt is natuurlijk de grote grap. Als gans kun je bukken, dingen met je snavel pakken, gakken en je vleugels uitslaan (maar niet springen of vliegen). Het wordt allemaal overtuigend geanimeerd in prentenboekachtige omgevingen die fraai zijn getekend in een tamelijk sobere stijl met veel pasteltinten. Die sobere stijl wordt treffend ondersteund door de schaarse geluidseffecten en klassiek getinte pianoriedeltjes die alleen klinken als mensen zich over de gans opwinden. Door al die soberheid komt het des te droger over als je met je gans weer eens een streek uithaalt, **of gewoon even tegen iemand begint te gakken.**
Zeker als andere mensen met je meekijken en meedenken over de later toch nog best ingewikkelde puzzeltjes is het heerlijk om als gans de klootzak uit te hangen.

SCORE:



SCHIMMIGE MIDDELBARE SCHOOL-DROPPING



Titel: Blair Witch
Platform: PC, Xbox One
Prijs: € 29,99

Roeptoeterend heb ik op de redactie afgedwongen dat ik Blair Witch mocht doen om een héle specifieke reden: ik was er in 1999 heilig van overtuigd dat die 'found footage' voor de 'docu' best weleens deels echt zou kunnen zijn. Laten we wel even het volgende stellen: **in 1999 waren social media en internet niet bepaald booming, waardoor het een stuk makkelijker was om belazerd te worden** The Blair Witch was dan ook een genot en staat hoog in mijn toplijst van horrorfilms.

In de game speel je Ellis, een voormalig politieagent die samen met zijn hond Bullet helpt om een verdwenen jongen in Black Hills Forest te vinden. Het is 1996, drie jaar vóórdat de 'gevonden beelden' van The Blair Witch Project (film) opdoken, dus niemand heeft nog enig idee wat er in de bossen aan de hand is. Wat volgt is een lange, lange wandeling door moeilijk te doorkruisen, héle donkere bossen, waarbij het vooral de bedoeling is niet gespot te worden door 'wezens'. Hiervoor heb je een aantal hulpmiddelen: een zaklamp, een camcorder en Bullet. **Met de zaklamp kun je eventueel gevaar spotten en een beetje zien waar de fuck je naartoe moet.** Door de camcorder kun je bovennatuurlijke monsters waarnemen (en checken of ze jou niet spotten) en Bullet schiet vaak voor je uit om blaffend op gevaar af te stappen of om clues te vinden. Nadeel: ik was die hond vaak kwijt ... Net echt, zullen we maar zeggen.





In eerste instantie is de creepy sfeer in de bossen superlekker. Je hebt het gevoel dat je constant bekeken wordt en het is lastig om je te oriënteren. Vaak stuit je op doodlopende paden of dikke bebossing, of je wandelt in cirkels. Bloober Team heeft wat dat betreft echt zijn best gedaan om de game verwarrend te maken, wat alleen maar bijdraagt aan dat daadwerkelijke 'verdwaald in de bossen'-gevoel. **Maar op een gegeven moment was ik eerlijk gezegd wel een beetje uitgewandeld.** De spanning en scares waren niet eng genoeg om me op het puntje van mijn stoel te houden en na een tijdje wilde ik gewoon door naar waar ik moest zijn, en dat mag soms dus niet van de game. Gelukkig heeft Bloober Team er wel een lekker twisted einde in gemikt, dat erg deed denken aan PT, dus helemaal belazerd ga je je ook weer niet voelen.

Hoe mooi en redelijk scary Blair Witch ook is, en hoeveel liefde de ontwikkelaar duidelijk heeft voor de originele film (en franchise); er blijft van deze 'pyschologische horror' wat mij betreft niet heel veel meer over dan een virtuele highschool-dropping in een donker bos met spookjes.

SCORE:



PUUR VOOR DE FANS



Titel: Final Fantasy VIII Remastered
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 19,99





FFVIII Remastered is duidelijk geen uitgebreide remake zoals we die van FFVII verwachten, maar een simpele hd-remaster van de game die precies 20 jaar geleden uitkwam. In FFVIII werd net als in het deel ervoor gewerkt met real-time characters en items tegen een pre-rendered achtergrond. Dat was ooit een state of the art-techniek, **maar nu is dat best effe slikken.** De achtergrond is namelijk lastig te remasteren en ziet er ook in deze versie, euh, 20 jaar oud uit. Het doet het bijna pijn aan je ogen.

Zeker omdat hetgeen wat wel real-time was, zoals de characters, wel een flinke upgrade heeft gekregen, valt op hoe oldskool de rest eruitziet. Ook de pre-rendered CGI-filmpjes waar ik vroeger van stond te kwijlen zijn inmiddels onwijs verouderd en hebben nog steeds die lage resolutie (240p – lol!) van vroeger. Ik heb dan ook een haat-liefderelatie met deze remastered versie van FFVIII, aangezien de helft van de game er beter uitziet en de rest duidelijk 20 jaar oud is. **De eerste keer dat ik op de world map rondliep, moest ik hardop lachen (oké, als een boer met kiespijn) om de gigantische pixelbende.** Het is bizar om te zien hoever we zijn gekomen in de afgelopen 20 jaar.



De gameplay staat gelukkig nog als een huis. De random encounters en turn-based battles zijn rijkelijk aanwezig, er zijn epische boss battles, het verhaal over liefde en vriendschap is nog steeds geweldig, de vele mini-games zijn vermakelijk en de characters zijn memorabel. Wat dat betreft is FFVIII absoluut tijdloos. **Het ding is alleen dat ik als trouwe fan kan genieten van de nostalgische waarde van de game** en de upgrades die deze versie heeft ondergaan, maar ik twijfel of een gamer die FFVIII nog nooit heeft gespeeld er net zo veel plezier aan gaat beleven. Het is allemaal nogal retro en dat moet wel je ding zijn, anders ga je je alleen maar zitten ergeren aan het oldskool design en uiterlijk.

Is FFVIII Remastered de beste versie van de game ooit? Absoluut! Als fan zul je smullen van de verbeteringen en überhaupt van het feit dat je de game nog eens kunt ervaren, en voor iedereen die de game nooit heeft gespeeld is dit HET moment om dat alsnog te doen, maar het moet wel echt je passie zijn.

SCORE 80

ESPORTS UPDATE



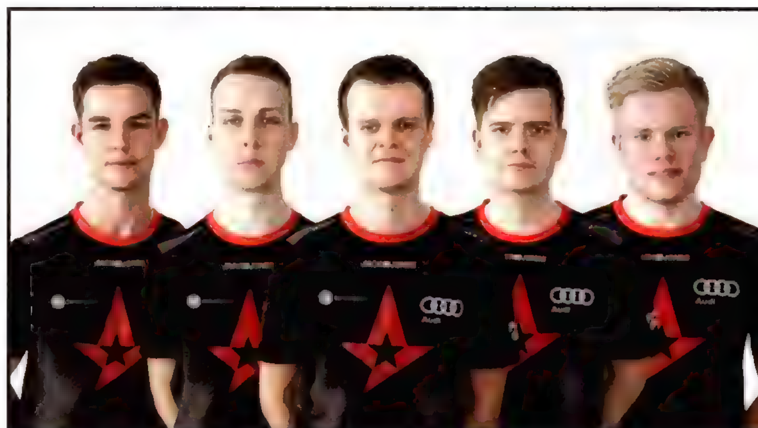
Deze maand in onze Esports Update: kiest het IOC in aanloop naar Tokio voor veilige games, loopt Nederland steeds een beetje warmer voor esports en lijkt Astralis er ondanks een stevige dip toch weer met de hoofdprijzen vandoor te gaan.

• Esports gaat Olympisch! Nou ja, het Internationaal Olympisch Comité gaat samen met Intel een esporttoernooi organiseren **in aanloop naar de Olympische Spelen** van 2020 in Tokio. Er zijn voor twee veilige games gekozen waarin 'sport' centraal staat: **Rocket League** en **Street Fighter V.** Vorig jaar werd voor de Winterspelen overigens ook al een Olympisch Toernooi gehouden; toen ging het om StarCraft 2. Mooi om te zien dat het grootste sporttoernooi ter wereld ook aandacht schenkt aan de virtuele sporten.





• Nederland loopt nog steeds achter op het gebied van esports, zeker als we het vergelijken met bijvoorbeeld Duitsland, Denemarken of België. De afgelopen maanden zijn gelukkig wel de nodige stappen ondernomen om dat te veranderen. Zo is Ahoy dit jaar tweemaal toneel van een gigantisch toernooi: het **Europees kampioenschap League of Legends** en **Dreamhack Rotterdam**. Daarnaast komt er in Amsterdam een heuse **esports-campus**. Hiervoor is liefst 10.000 vierkante meter gereserveerd.



• Astralis lijkt toch weer de grote winnaar van 2019 te worden als het gaat om **Counter-Strike: Global Offensive.** Na een sterk begin in 2019 kreeg het team een enorme terugval, maar vorige maand wisten ze echter doodleuk hun derde major op rij te winnen. Dit zijn de grootste CS:GO-toernooien met elk een **prijzenpot van een miljoen dollar.** Er volgen dit jaar nog een aantal kleinere toernooien, maar tenzij Team Liquid alles wint, kunnen we dezelfde conclusie trekken als vorig jaar: **Astralis is alwéér de beste.**

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

Als je dit leest staan de kwartfinales van het wereldkampioenschap League of Legends op het punt van beginnen. Op moment van schrijven echter is het toernooi nog niet eens begonnen. Hoe dan ook staat er nog veel op het spel. Op 26 en 27 oktober zijn de kwartfinales, gevolgd door de halve finales een week later. Op 10 november is de grote finale, en die kun je gewoon lekker op Twitch of YouTube volgen.
In de voorbeschouwingen werd G2 Esports gezien als de grootste kanshebber voor de winst. Als ze die rol waarmaken, zou dat de eerste Europese wereldtitel sinds 2011 zijn.



SOCIAL



"Goed om te zien dat er G2 Esports-fans zijn komen opdagen."

twitter @Fnatic

Behalve enorm veel inzicht heeft zesvoudig Europees kampioen Joey 'Youngbuck' Steltenpool ook een flinke dosis humor. De coach van Fnatic ging samen met speler Mads 'Broxah' Brock-Pedersen in het publiek zitten met een nepsnor op en een bord met 'Caps pick Alistar'. Caps is de sterspeler van G2 Esports, de grote concurrent van Fnatic. Het personage Alistar is op dit moment erg zwak binnen League of Legends. Overigens had het bord weinig effect; G2 Esports wist Fnatic namelijk te verslaan

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Hoe omschrijft Tjeerd de nieuwe FIFA 20?**
- A) Als kermisvoetbal.
- B) Als hotseknotsbegonia-voetbal.
- C) Als postbodevoetbal.

2 **Waarom vroegen we juist Jacco om de coverview over de nieuwe Pokémon te schrijven?**
- A) In z'n kamer struikel je over Pokémon-knuffels, -kaarten en -games.
- B) Geen enkele andere PU-redacteur is down met die kinderachtige shit.
- C) Hij heeft net zulke lelijke wratten als Seismitoad.

3 **Wat vond Wouter belangrijk om te vermelden in zijn Avengers preview?**
- A) Dat hij al voor z'n puberteit schold als een bootwerker.
- B) Dat Captain America in deze game eindelijk uit de kast komt.
- C) Dat Scarlett Johansson een tweelingbroer heeft.

4 **Wat deed Graddus vroeger tijdens het blokuur wiskunde op school?**
- A) De Power Unlimited lezen.
- B) Met z'n telefoon stiekem foto's maken onder de rokjes van de meisjes.
- C) Lol + lol = hihi op z'n rekenmachine intikken.

5 **Konami staat in Japan niet alleen bekend om games, maar ook om ... ?**
- A) Sportscholen.
- B) Sauna's.
- C) Snoepwinkels.

6 **Wat vindt Samuel de grootste fout van Daemon X Machina?**
- A) De zelfbevredigende manier van storytelling.
- B) De aftrekkerige benadering van de customization.
- C) De masturbatieve nadruk op plot en personages.

PRIJSVRAAG | RUBRIEK

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN BORDERLANDS 3-PAKKET MET ONDER ANDERE DE SUPER DELUXE EDITION VAN DE GAME!

PU 310 LIGT 19 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

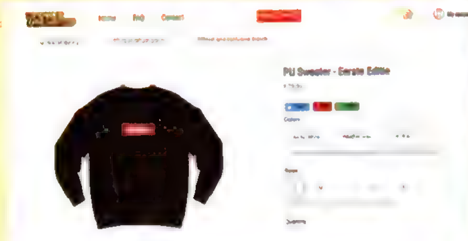
- ZIT RAF IN LOS ANGELES VOOR DE RECENSIE VAN COD: MODERN WARFARE
- MAAKT TJEERD EEN PUNT IN DE RECENSIE VAN GHOST RECON BREAKPOINT
- WAAGT NIET WOUTER, MAAR JACCO ZICH AAN THE WITCHER 3 OP DE SWITCH
- PROBEERT SAMUEL ZIJN CERVEZA-BUIK WEG TE WERKEN MET RING FIT ADVENTURE
- DUIKT GRADDUS IN DE WONDERE WERELD VAN DE SIM-GAMES

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

JA HOOR, CHECK DEZE!

Eindelijk! We hebben een shoppie ingericht waar je vanaf nu je felbegeerde PU-merchandise kunt scoren. Voortaan kun je dus aan heel de wereld laten zien dat je aanhanger bent van de PU-cultus, en dat je je daar helemaal niet voor schaamt. Check die T-shirts! Check die sweaters! Die wil je toch?! Nou dan: check pushop.fanfiber.com en bestel die shit!





UIT DEN OUDEN DOOSCH



In zijn review van Daemon X Machina legt Samuel nog eens het verschil uit tussen een mech en een mecha. Ongelooflijk interessant (kuch), maar het deed me wel meteen denken aan die ene keer, ruim 24 jaar geleden, dat we een mech op de cover van de PU hadden staan (of was het nou toch een mecha?). Zelfs het logo hadden we een metaalachtige uitstraling gegeven, maar het mocht niet baten: dit nummer met Metal Head (zo heette die game) op de cover verkocht dik 20 procent minder dan de nummers ervoor en erna. Genoeg reden om nóóit meer een mech op de cover te zetten ... en ook geen mecha!
Ed

JACCO'S POKÉMONVERSLAVING

Ontzettend aardige jongen hoor, die Jacco, maar als je ons coververhaal van deze maand hebt gelezen, snap je wel dat er een steekje bij 'm loszit. Welke gezonde Hollandse kerel spaart op z'n 24ste nog pluchen beesten van een of andere Japanse tekenfilmserie?! Nou ja, Jacco dus. En de beste man is er kennelijk nog trots op ook, want hij stuurde ons ter illustratie deze foto van zijn Pokémon-altaar, dat hij thuis heeft ingericht. "Iemand heeft m'n Eevee ontvoerd, dus die staat er niet op", zei hij er nog bij. Dan weten jullie dat!



TROTSE VADER

Is Ed op z'n oude dag dan eindelijk afgestudeerd? Nee, dat malle hoedje dat ie heeft opgezet, ook wel academische baret of mortarboard (metselplank) genoemd, is van Eds zoon Koen, die deze maand afstudeerde aan de Johan Cruyff Academy in de Commerciële Economie. En of dat onze eindbaas nog niet trots genoeg maakte, werd begin oktober ook zijn dochter Martine nog eens doctorandus in de orthopedagogie.
"Nu is het natuurlijk geen geheim van wie ze die intelligentie hebben", sprak Ed buiten gehoorafstand van z'n vrouw, "maar het is toch fijn om te constateren dat ik meer dan alleen mijn sportiviteit, sociale karakter, gevoel voor humor, begeerlijke uiterlijk, creativiteit en grote bescheidenheid aan ze heb doorgegeven."



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

Power Unlimited
@PowerUnlimited

Stories >

289 GIF Uploads
42.5M GIF Views

Officiele Giphy account van Power Unlimited, het grootste gamesmagazine van de Benelux.

www.pu.nl

Follow on:

Martin 1mo ago

Dennis 2mo ago

WE ZIJN BEROEMD!

We hebben sinds een aantal weken een Power Unlimited-kanaal op Giphy.com om onze Instagram Stories op te leuken. Alleen kan alles en iedereen deze giffies dus gebruiken ... en op het moment van schrijven zitten we dus op 42,5 miljoen (ja, MILJOEN) views. Extra gratis tip: zoek op Power Unlimited op alles wat gifjes ondersteund, kun je lachen ... of huilen.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

NEED FOR SPEED HEAT



Ik werd ooit met een huurauto aangehouden in de VS. Een agent vroeg me of ik een 'police record' had. Ik zei: "Nee, alleen wat solo-cd's van Sting."

SPONS + DRONE = WOEI

Afgelopen maand kregen we een supergave drone met Gears 5-thema opgestuurd. Een limited edition. Kosten noch moeite waren gespaard om er een echt exclusief ding van te maken. En het toffe was dat we hem mochten weggeven! Nadat Martin het apparaat op subtiele wijze uit zijn verpakking had gesloopt, besloot Dennis Mons de Wonderspons dat het tijd was voor een proefvlucht. Hij wist echter niet dat het die dag flink wapperde buiten (iets met code geel) en nadat Spons de drone op verrassend kundige wijze de lucht in stuurde, werd de limited edition Gears 5-drone door een windvlaag gegrepen. We hebben 'm daarna nooit meer gezien. Mocht iemand dus interesse hebben in een losse limited edition Gears 5-dronecontroller ...



ROTTERDAM GAMES WEEK: WIJ ZIJN ERBIJ

Op 18, 19 en 20 oktober (ja, da's al over een paar dagen) vindt de Rotterdam Games Week plaats in – je raadt het al – Rotterdam. Niet alleen heeft de organisatie van dit ultiem dikke game-event Dreamhack binnengehengeld, ook je vrienden van Power Unlimited zijn deze dagen te vinden in de Ahoy, en wel met onze insane grote Level UP-stand (op de foto vast een schetsje), waarmee we drie dagen samen met LG staan te shinen tussen alles en iedereen die ook maar iets met videogames heeft. Nee, dit wil je niet missen en dit mág je niet missen, want bij ons kun je niet alleen eeuwige roem winnen, maar ook nog eens heule fijne prijzen. Moet je wel eerst effe bewijzen dat je je mannetje of vrouwtje kan staan in Overwatch, maar dat lijkt ons niet zo'n probleem. Op onze stand speel je één tegen één in Overwatch op de snelste schermen van LG, en de winnaar van zo'n pot levelt fysiek 'up' naar de volgende verdieping en tegenstander, totdat je in de finale strijdt om de grote prijzen. Vet? Ja! Leuk? O ja zeker! Zien we je daar? Toppie knal!

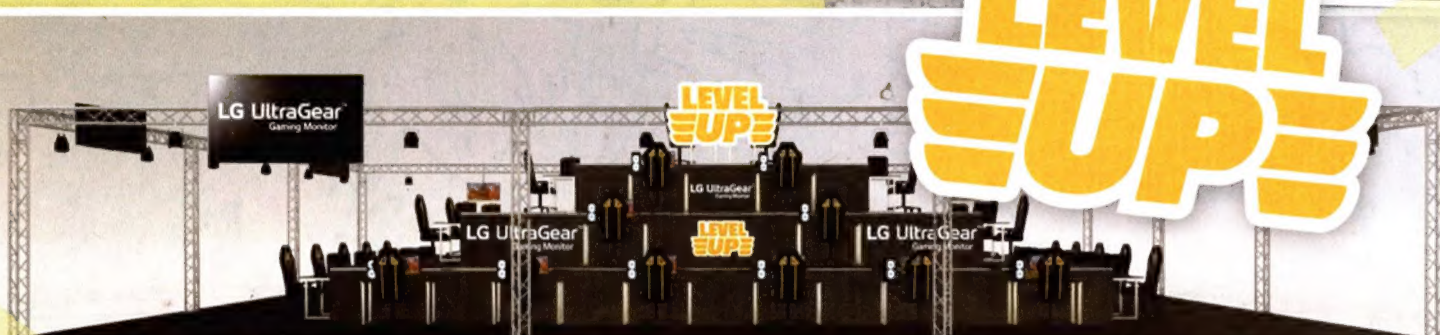
LG UltraGear™

World's first 1ms IPS-monitor

UNLOCK YOUR SECRET WEAPON

- Echte 1MS IPS weergave
- 144Hz refresh rate
- G-Sync Compatible en FreeSync

LG



FRAMEDROP









10 SECONDEN LATER



#309 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

